INFORMATIQUE AMSTRAD

AMSTAR

8,50 F

LE LOGICIEL DU MOIS: BLUE WAR

DOSSIER DU MOIS: LES SIMULATEURS DE VOL

LISTING: TANK ATTACK

PLAN ET SOLUTION DE ZOMBI

N°3

M2817-3-8,50 FF

Mensuel · N°3 · Novembre 1986

Loriciels fait





AMSTRAD
Bientôt compatible PC

BOB WINNER

Globe-trotter à la recherche d'une civilisation disparue, tu parcours le monde malgré les nombreux obstacles qui se dressent sur ton chemin. De grandes puissances t'enverront leurs combattants pour te stopper dans ta quête. La force seule ne suffira pas et tu devras faire preuve d'intelligence et d'astuce pour découvrir enfin ce que tu as tant cherché.

AMSTRAD

LE PACTE



loriciels

Bob Winner

LE PACTE

En l'an 1580 de notre ère, la Grande Alliance des forces du bien permit un Pacte sans précédent avec la nuit, le mal et les démons.

Depuis 3 siècles déjà, les puissances diaboliques reposent en un coffret, sépulture inviolée les retenant prisonnières à jamais. TOI MORTEL, tu ne dois jamais l'ouvrir sous peine d'avoir à les combattre.

Dément... Nouvelle génération de graphismes !

Novembre 86 N° 3

SOMMAIRE



AMSTAR est une publication du groupe de presse FAUREZ-MELLET.

Directeur de publication
Sylvio FAUREZ
Rédacteurs en chef
Marcel LE JEUNE
Denis BONOMO
Bancs d'essai
Yanick BOURREE
Catherine VIARD
Secrétaire de rédaction
Florence MELLET
Photocomposition - Dessins
FIDELTEX
Impression
LA HAYE MUREAUX
Photogravure Couleur
BRETAGNE PHOTOGRAVURE
Maquette
Patricia MANGIN
Jean-Luc AULNETTE
Abonnements
Catherine FAUREZ
Service Rassort
Vente au numéro
Gérard PELLAN
Secrétariat - Rédaction
SORACOM EDITIONS
La Haie de Pan
35170 BRUZ
RCS Rennes B319 816 302
Tél. 99.52.98.11 +
Télex : SORMHZ 741.042 F
Télécopieur : 99.57.90.37
CCP RENNES 794.17V

Distribution NMPP
Dépôt légal - Novembre 1986 - N° 22 821
Code APE 5120

Régie Publicitaire
IZARD CREATION
15, rue St. Melaine
35000 RENNES
Tél. 99.38.95.33
Chef de publicité
P. SIONNEAU
Assistante
Fabienne JAVELAUD

Nous remercions pour leur collaboration les éditeurs, les distributeurs et les magasins suivants :
ACTIVISION, 75008 PARIS, tél. (1) 42.99.17.85
COBRA SOFT, 71104 CHALON SUR SAONE, tél. 85.41.63.00
LORICIELS, 92500 RUEIL MALMAISON, tél. 47.52.18.18
MICROPOOL, 93506 PANTIN CEDEX, tél. 48.91.00.44
U.S. GOLD, IMAGINE, MICROMANIA, MICROPROSE, OCEAN, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE, tél. 93.42.57.12.
GUILLEMOT INTERNATIONAL, 56200 LA GACILLY, tél. 99.08.90.88
INNELEC, 93506 PANTIN CEDEX, tél. (1) 48.91.00.44
D3M, 92200 NEUILLY/SEINE, tél. 47.47.16.00
ORDIVIDUEL, 94300 VINCENNES, tél. (1) 43.28.22.06
COCONUT, 75011 PARIS, tél. (1) 43.55.63.00
UBI SOFT, 94000 CRETEIL, tél. (1) 43.39.23.21.
FREE GAME BLOT, 38190 CROLLES.
ERE INFORMATIQUE, 94200 VITRY/SEINE, tél. (1) 45.21.01.49.
COKTEL VISION, 92100 BOULOGNE, tél. (1) 46.04.70.85.

EDITORIAL

UNE PLUIE DE LOGICIELS !

Les fêtes de fin d'année approchent et les éditeurs de logiciels vous proposent leurs dernières réalisations. Des animations de plus en plus réussies, des sons géniaux, des thèmes originaux : les possesseurs d'AMSTRAD sont gâtés !
Comment choisir dans cette corne d'abondance ? En lisant AMSTAR, bien sûr !

La Rédaction

ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE™

L'ÉVÉNEMENT 86



HACKER II

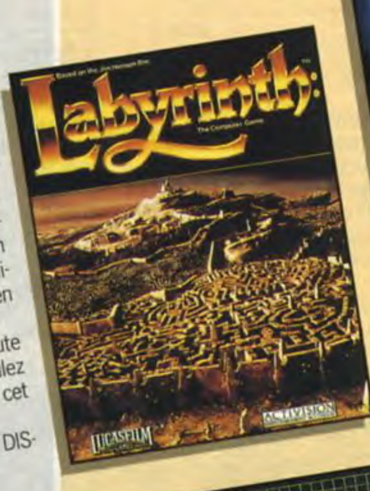
Lancez-vous dans la bataille contre la Sécurité russe! La C.I.A. vous charge de voler les "Doomsday Papers," Documents du Jugement Dernier, enfermés dans une installation hautement protégée, perdue en Sibérie.
DISPONIBLE FIN SEPTEMBRE SUR C 64 CASSETTE ET DISQUETTE, ATARI ST, IBM, AMIGA ET APPLE II.
DISPONIBLE FIN NOVEMBRE SUR SINCLAIR CASSETTE, AMSTRAD CASSETTE ET DISK.

LES AVENTURES DE JACK BURTON
(BIG TROUBLE IN LITTLE CHINA)

Revivez les aventures des trois personnages du film et contrôlez l'un d'eux tout en maintenant la cohésion du groupe. Vous devez utiliser les capacités de chacun pour faire face aux nombreux dangers qui vous guettent.
DISPONIBLE FIN NOVEMBRE SUR C 64 CASSETTE ET DISQUETTE, SINCLAIR CASSETTE, AMSTRAD CASSETTE ET DISQUETTE.

LES AVENTURES DE JACK BURTON (BIG TROUBLE IN LITTLE CHINA)

ALIENS

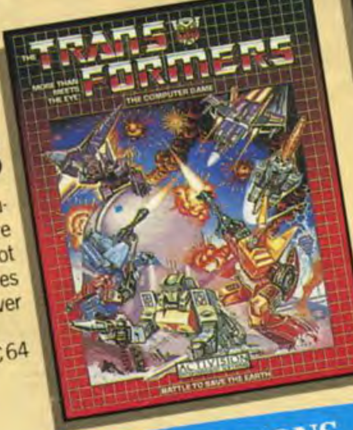


LABYRINTH

Le méchant Roi des Lutins vous a enfermé dans un labyrinthe tortueux menant à son château. Il vous a promis la liberté si vous le découvrez en moins de 13 heures.
Mettez-vous donc en route sans tarder si vous ne voulez pas rester enfermé dans cet enfer pour toujours!
DISPONIBLE SUR C 64 DISQUETTE ET APPLE

ALIENS II

Aidez l'officier Ripley et son équipage à retrouver les colons d'Hadleys Hope, retenus prisonniers par les Etrangers qui en nourrissent leurs enfants. Mettez fin à ce processus mais attention, les Etrangers peuvent s'attacher sur votre visage et grandir à l'intérieur de vous!
DISPONIBLE FIN NOVEMBRE SUR C 64 CASSETTE ET DISQUETTE, SINCLAIR CASSETTE, AMSTRAD CASSETTE ET DISQUETTE.




TRANSFORMERS

Les Decepticons ont élaboré un nouveau plan qui menace le monde. Votre mission consiste à déjouer leur complot grâce à l'aide de vos 8 Autobots, qui les combattront jusqu'au bout pour sauver la terre.
DISPONIBLE FIN NOVEMBRE SUR C 64 CASSETTE ET DISQUETTE.

TEMPEST

Dans un espace interstellaire, d'étranges vers attaquent les voies métalliques hyperspatiales et empêchent les voyageurs de se déplacer d'une étoile à l'autre. Vous avez pour mission de les détruire grâce à votre super Zapper tireur de plasma!
DISPONIBLE EN SEPTEMBRE SUR AMSTRAD CASSETTE ET DISQUETTE.



EXIGEZ LES INSTRUCTIONS EN FRANÇAIS.

Bon pour un catalogue ACTIVISION:
Nom
Adresse
Ville
Code Postal
Type d'ordinateur
A retourner à ACTIVISION

Distribution LORIDIF
81, rue de la Procession
92500 RUEIL Tél.: 47.52.18.18

ACTIVISION HOME COMPUTER SOFTWARE

ACTIVISION FRANCE, 9, av. Matignon, 75008 PARIS. Tél.: 42.99.17.85.

SHOW BOAT



SPECIAL AMSTRAD

INCROYABLE !

DERNIERE MINUTE ENCORE PLUS INCROYABLE!

KONAMIS GREATEST HITS NF
+ GREEN BERET
+ PING PONG **115 F**
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU

THEY SOLD A MILLION N°3 NF
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER
+ RAMBO **115 F**
+ FIGHTER PILOT

AMSTRAD-GOLD HITS NF
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON
+ RAID **99 F**
+ ALIEN 8

AMTICS ACCOLADE NF
+ STARQUAKE
+ SWEEVO'S WORLD
+ BOUNDER **115 F**
+ MONTY ON THE RUN

ALBUM FIL NF
+ THE WAY OF THE TIGER
+ V!... VISITEURS **139 F**
+ GUNFRIGHT

AMSTRAD ACADEMY NF
+ ZORRO
+ BRUCE LEE **99 F**
+ DAMBUSTERS
+ BOUNTY BOB STR BACK

ALBUM ULTIMATE NF
+ SABRE WULF
+ ALIEN 8 **85 F**
+ NIGHTSHADE

THEY SOLD A MILLION N°2 NF
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (Tennis)
+ KNIGHT LORE **99 F**
+ MATCH DAY (Foot)

THEY SOLD A MILLION N°1 NF
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON **90 F**
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY

5 F de réduction supplémentaire sur chaque logiciel à valoir sur la carte de fidélité.

AMSTRAD CASSETTES

NOUVEAUTES!

Titre	Prix
ACROJET NF	89 F
AFFAIRE SYDNEY NF	145 F
AMERICA'S CUP NF	89 F
ANTIRIAD NF	79 F
BACTRON NF	125 F
BALL BLAZER NF	95 F
BILLY LA BANLIEUE NF	125 F
BREAKTHRU NF	89 F
CITY SLIKER NF	89 F
COBRA NF	85 F
COMMANDO 86 NF	85 F
CRYSTAL CASTLE NF	95 F
CYBERRUN NF	95 F
DEEP STRIKE NF	89 F
DOSSIER BOERHAAVE NF	145 F
1942 NF	89 F
ELECTRAGLIDE NF	89 F
HERITAGE II NF	145 F
HIGHLANDER NF	85 F
IKARI WARRIOR NF	85 F
JEUX SANS FRONTIERES NF	89 F
KAYLETH NF	89 F
KONAMI'S GOLF NF	89 F
LEADERBOARD (GOLF) NF	89 F
LIGHT FORCE NF	89 F
MARACAIBO NF	125 F
MAG MAX NF	89 F
MERCENARY 2ND CITY NF	89 F
PAPER BOY NF	89 F
PSI15 TRADING CPY NF	95 F
QUESTPROBE NF	95 F
REBEL PLANET NF	89 F
ROBBOT NF	119 F
SAPIENS NF	125 F
SCALEXTRIC NF	119 F
SILENT SERVICE NF	89 F
SUPER CYCLE NF	89 F
TEMPLE OF TERROR NF	95 F
TERRA CRESTA NF	85 F
THAI BOXING NF	85 F
THANATOS NF	89 F
TENSION NF	119 F
THE GOONIES NF	99 F
THE GREAT ESCAPE NF	89 F
THE RETURN of the FIST NF	95 F
TOBROUCK NF	119 F
TOP GUN NF	85 F
TRAILBLAZER NF	89 F
UCHI MATA JUDO NF	89 F
XEVIOUS NF	89 F
YE AR KUNG FU II NF	89 F

"SOLDES 35 F"

ALIEN 8 NF
BOUTY BOB NF
BRUCE LEE NF
KNIGHT LORE NF
NIGHT SHADE NF
RAID NF

HIT PARADE

Titre	Prix
3D GRAND PRIX NF	89 F
BAT MAN NF	85 F
BIGGLES NF	95 F
BOMB JACK NF	89 F
CAULDRON NF	79 F
CAULDRON 2 NF	79 F
COMMANDO NF	85 F
CRAFTON ET XUNK NF	110 F
DESERT FOX NF	89 F
EDEN BLUES NF	110 F
GALVAN NF	85 F
GHOST N GOBBELINS NF	85 F
GREEN BERET NF	85 F
GUNFRIGHT NF	89 F
HUMAN TORCH NF	95 F
IMPOSSIBLE MISSION NF	89 F
INFILTRATOR NF	95 F
INTERNATL KARATE NF	95 F
JACK THE NIPPER NF	85 F
KNIGHT GAMES NF	85 F
KNIGHT RIDER NF	85 F
MIAMI VICE NF	85 F
MONOPOLY FR	175 F
MOVIE NF	89 F
NEXUS NF	95 F
PING PONG NF	79 F
RAMBO NF	79 F
REVOLUTION NF	89 F
SCRABBLE FR NF	175 F
STREET HAWK NF	85 F
STRIKE FORCE HARRIER NF	95 F
THE DAMBUSTERS NF	99 F
THE WAY OF THE TIGER NF	95 F
TOMAHAWK NF	95 F
V! NF	89 F
WINTER GAMES NF	95 F
WORLD CUP 86 NF	95 F

Titre	Prix
AIRWOLF NF	99 F
BACK TO THE FUTURE NF	95 F
BATAILLE d'Angleterre NF	110 F
BATAILLE pour Midway NF	110 F
BOUNDER NF	85 F
COLOSSUS CHESS 4 NF	119 F
CONTAMINATION NF	110 F
DAN DARE NF	95 F
DRAGONS LAIR NF	89 F
EVE SPY NF	35 F
FAIRLIGHT NF	95 F
FIGHTER PILOT NF	89 F
FIGHTING WARRIOR NF	85 F
FORBIDDEN PLANET	79 F
FRANCK BRUNO BOXING NF	95 F
FRIDAY THE 13TH NF	89 F
GESTE D'ARTILLAC NF	245 F
HACKER NF	95 F
HEAVY ON THE MAGIC NF	95 F
HOLD UP NF	105 F
HYPERSPORT NF	89 F
KUNG FU MASTER NF	89 F
L'HERITAGE NF	169 F
MACADAM BUMPER NF	120 F
MANDRAGORE NF	195 F
MASTER OF THE LAMPS NF	95 F
MINDSHADOW NF	85 F
MISSION DELTA NF	105 F
MISSION ELEVATOR NF	89 F
MONTY ON THE RUN NF	89 F
OMEGA planète invisible NF	249 F
PACIFIC NF	110 F
RALLY II NF	95 F
RED HAWK NF	89 F
RESCUE ON FRACTALUS NF	95 F
ROCK'N WRESTLE NF	85 F
ROCKY HORROR SHOW NF	89 F
SABOTEUR NF	89 F
SKYFOX NF	95 F
SORCERY NF	89 F
SPINDIZZY NF	95 F
SPITFIRE 40 NF	90 F
SPY VS SPY NF	90 F
SPY TREK NF	35 F
TANK COMMANDER NF	95 F
TAU CETI NF	89 F
THEATRE EUROPE NF	110 F
THE WAY OF EXPL FIST NF	85 F
TITANIC NF	95 F
ZORRO NF	95 F

UN NOUVEAU POINT DE VENTE MICROMANIA

Les points de vente MICROMANIA font parler d'eux! Et il y a de quoi. Ils sont littéralement prix d'assaut par les fanas de la Micro. Pourquoi?

• Ce sont les premiers à présenter en continu sur écran vidéo les démonstrations des derniers jeux et des nouveautés à venir. Génial!

• Ce sont parmi les premiers à recevoir les nouveautés. Super!

• Ce sont les seuls à bénéficier des prix MICROMANIA. Dément!

Alors ne perdez plus un instant, courez-y vite!

NOUVEAU A NICE:
HOLLYWOOD STARS
8, bd Joseph Garnier
06000 Nice — Tél. 93.51.61.30

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, Bd. Haussmann
"Espace loisir" (au sous-sol)
75008 PARIS
Métro Havre-Caumartin

HACHETTE ST MICHEL
24, bd. St Michel

75006 PARIS
Métro St Michel

1 AN DE GARANTIE TOTALE
DES NOTICES EN FRANÇAIS
POUR TOUS LES JEUX AMSTRAD

+ DE 75.000 JEUX EN STOCK

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

AMSTRAD DISQUETTES

SUPER PROMOTION
3 DISQUETTES VIERGES 99 F

SPECIAL AMSTRAD

INCROYABLE !

KONAMIS GREATEST HITS (NF)
+ GREEN BERET
+ PING PONG — **145 F**
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU

THEY SOLD A MILLION N°3 (NF)
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER
+ RAMBO — **145 F**
+ FIGHTER PILOT

AMSTRAD-GOLD HITS (NF)
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON
+ RAID — **145 F**
+ ALIEN 8

AMTICS ACCOLADE (NF)
+ STARQUAKE
+ SWEEVO'S WORLD
+ BOUNDER — **145 F**
+ MONTY ON THE RUN

ALBUM FIL (NF)
+ THE WAY OF THE TIGER
+ V!... VISITEURS — **195 F**
+ GUNFRIGHT

THEY SOLD A MILLION N°2 (NF)
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (Tennis)
+ KNIGHT LORE — **140 F**
+ MATCH DAY (Foot)

THEY SOLD A MILLION N°1 (NF)
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON — **145 F**
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY

NOUVEAUTES !

Titre	Prix
ACROJET(NF)	139 F
AFFAIRE SYDNEY(NF)	195 F
AMERICA'S CUP(NF)	139 F
ANTIRIAD(NF)	129 F
BREAKTHRU(NF)	139 F
CITY SLIKER(NF)	139 F
COBRA(NF)	139 F
COMMANDO 86(NF)	139 F
CRYSTAL CASTLE(NF)	145 F
DEEP STRIKE(NF)	139 F
DESERT FOX	139 F
1942(NF)	139 F
ELECTRAGLIDE(NF)	129 F
FER ET FLAMME(NF)	249 F
HARRY ET HARRY(NF)	169 F
HIGHLANDER(NF)	139 F
IKARI WARRIOR(NF)	139 F
JEUX SANS FRONTIERES(NF)	139 F
KAYLETH(NF)	139 F
KONAMI'S GOLF(NF)	135 F
LEADER BOARD(NF)	139 F
MAG MAX(NF)	139 F
MANHATTAN 95(NF)	149 F
MASQUE(NF)	179 F
PAPER BOY(NF)	135 F
REBEL PLANET(NF)	135 F
SILENT SERVICE(NF)	139 F
SUPER CYCLE(NF)	139 F
TEMPLE OF TERROR(NF)	135 F
TENSION(NF)	169 F
THAI BOXING(NF)	129 F
THANATOS(NF)	139 F
THE DAMBUSTERS(NF)	145 F
THE GOONIES(NF)	145 F
THE GREAT ESCAPE(NF)	145 F
THE RETURN of the FIST(NF)	145 F
TERRA CRESTA(NF)	139 F
TOBROUCK(NF)	169 F
TOP GUN(NF)	139 F
TRAILBLAZER(NF)	139 F
XEVIOUS(NF)	139 F
YE AR KUNG FU II(NF)	139 F

HIT PARADE

Titre	Prix
3D GRAND PRIX	140 F
BAT MAN(NF)	130 F
BATAILLE d'Angleterre(NF)	195
BATAILLE pour Midway(NF)	195 F
BIGGLES(NF)	139 F
BOMB JACK(NF)	139 F
BOUNDER(NF)	125 F
CAULDRON(NF)	125 F
CAULDRON 2(NF)	130 F
COMMANDO(NF)	139 F
CRAFTON ET XUNK(NF)	190 F
EDEN BLUES(NF)	190 F
GALVAN(NF)	139 F
GHOST N GOBBELINS(NF)	139 F
GREEN BERET(NF)	135 F
HUMAN TORCH(NF)	139 F
INFILTRATOR(NF)	139 F
JACK THE NIPPER(NF)	119F
KNIGHT GAMES(NF)	135 F
KNIGHT RIDER(NF)	135 F
MIAMI VICE(NF)	139 F
MONOPOLY FR(NF)	245 F
MOVIE(NF)	139 F
NEXUS(NF)	145 F
PACIFIC(NF)	139 F
PING PONG(NF)	129 F
REVOLUTION(NF)	139 F
SCRABBLE FR(NF)	220 F
SCRAM(NF)	165 F
SORCERY(NF)	129 F
STREET HAWK(NF)	135 F
STIKE FORCE HARRIER(NF)	129 F
THE WAY OF THE TIGER(NF)	120 F
THEATRE EUROPE(NF)	185 F
WINTER GAMES(NF)	145 F
YE AR KUNG FU(NF)	119 F
ZOMBI(NF)	165 F

Titre	Prix
AFFAIRE VERA CRUZ(NF)	195 F
AIRWOLF(NF)	125 F
BACK TO THE FUTURE(NF)	145 F
COLOSSUS CHESS 4(NF)	169 F
CONTAMINATION(NF)	190 F
D BASE II(NF)	650 F
EXPL fist + FIGHT Warrior(NF)	185 F
FAIRLIGHT(NF)	145 F
FIGHTER PILOT(NF)	129 F
FRANK BRUNO BOXING(NF)	145 F
GESTE D'ARTILLAC(NF)	295 F
HYPERSPORT(NF)	125 F
JUMPJET(NF)	155 F
KUNG FU MASTER(NF)	135 F
L'HERITAGE(NF)	189 F
MAC GUIGUAN BOXING(NF)	145 F
MACADAM BUMPER(NF)	175 F
MINDSHADOW(NF)	125 F
MISSION DELTA(NF)	175 F
MISSION ELEVATOR(NF)	159 F
MONTY ON THE RUN(NF)	125 F
MULTIPLAN(NF)	498 F
OMEGA planète invisible(NF)	249 F
RED ARROWS(NF)	135 F
RESCUE ON FRACTALUS(NF)	145 F
ROBBOT(NF)	169 F
SKYFOX(NF)	145 F
SPINDIZZY(NF)	145 F
TANK COMMANDER(NF)	135 F
TAU CETI	145 F
TLL(NF)	139 F
TOMAHAWK(NF)	145 F
V!!!(NF)	139 F
WHO DARES WIN II	145 F
WORLD CUP 86 Foot(NF)	145 F
ZORRO(NF)	145 F

TRES BIENTOT VOUS POURREZ CONSULTER ET COMMANDER TOUS LES JEUX PAR MINITEL TELEPHONEZ-NOUS ! POUR EN SAVOIR PLUS

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

* *Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM ....
ADRESSE ....
.... TEL ....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB

Date d'expiration __/__ Signature ______

Règlement : je joins ☐ *un chèque bancaire* ☐ *CCP* ☐ *mandat-lettre* ☐ *je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 16 F pour frais de remboursement)*

Entourez votre ordinateur de jeux : ATARI 600 ATARI 800 AMSTRAD TO7/70 MO5 ORIC MSX C64 SPECTRUM

PROCHAINEMENT DANS AMSTAR

Distribués par U.S. GOLD

HE-MAN and the MASTERS of the Universe : issu de la célèbre série télévisée sortira en jeu d'arcade et d'aventure.
GAUNTLET : un jeu de rôle fantastique avec, à la fois, action, aventure et arcade.
ACE OF ACES : vous transportera aux commandes d'un Mosquito de la RAF. Il faudra allier stratégie, adresse et... pilotage.
XERIOUS : grand jeu d'arcade dans la lignée des machines de café. Saurez-vous contrôler le super vaisseau spatial ?
INFILTRATOR : un des plus grands agents secrets du pays se trouve confronté aux "Mado Leaders" dont le but est de détruire le monde. Une mission très complète faisant appel à toutes vos qualités.
ACROJET : Microprose est un spécialiste des simulations en tous genres. A bord du BD5-J, il faudra obtenir, au cours d'un décathlon aérien, le titre de meilleur pilote sportif du monde. Dur, l'objectif !
BREAKTHRU : on a volé l'avion de chasse le plus perfectionné du monde. A bord d'un véhicule hautement sophistiqué (qui ferait pâlir d'envie l'ami James Bond), vous devrez le retrouver en traversant un pays hostile. Jeu d'arcade et d'action où il est impossible de faire demi-tour.
REVOLUTION : dans le plus pur style VORTEX, avec des graphismes 3D soignés et des déplacements "coulés". Une vision nouvelle du sport ?
LEADER BOARD : une simulation de golf passionnante pour tous ceux qui ne mettront jamais les pieds sur un green.
ANTIRIAD : lisez la BD et... jouez le rôle !

Chez ENGLISH SOFTWARE
Le pied au plancher

English Software annonce la sortie le 19 novembre 1986 de ELEKTRAGLIDE qui représente un gigantesque pas en avant dans la simulation de course automobile, avec des caractéristiques uniques telles que : passages dans des tunnels rectilignes et incurvés, paysages et environnement représentés en 3D, nouveau mode de scrolling, etc.
Le produit sera distribué par U.S. Gold.



Chez OCEAN
THEY SOLD A MILLION (3) : compilation des célèbres RAMBO, FIGHTER PILOT, KUNG-FU MASTER, GHOSTBUSTERS.
MIAMI VICE : dérivé de la célèbre série TV connue en France sous le nom de "2 flics à Miami". Arcade, aventure sous le soleil américain. Il ne manque que les super nanas !

GALVAN : une réplique du jeu d'arcade gouffre à pièces dans les salles de jeu.
HIGHLANDER : si vous avez aimé le film...
IT'S A KNOCK OUT : encore un dérivé d'une série télévisée. Accepte jusqu'à 6 joueurs.
THE GREAT ESCAPE : revivez la grande évasion, 40 ans en arrière.

Chez UBI-SOFT

MANHATAN 95 : le héros ? Un taulard dont la seule chance de rachat est liée à la réussite de sa mission : ramener le Président, dont l'avion détourné s'est écrasé dans cette île prison. Il est vrai qu'on est en 1995.



MASQUE : nouveau concept de jeu d'aventure où le joueur prend la parole. Vous jouez le rôle d'un homme dont la femme a été poignardée. Des graphismes à la hauteur de ceux de Zombi... et de belles soirées d'hiver en perspective !



ASPHALT : Mad-Max, çà vous dit quelque chose ? La loi du plus fort sur le réseau routier U.S. Au volant d'un bahut transformé en blindé, il faut parvenir à livrer les bonbonnes de gaz jusqu'à Détroit : le salaire de la peur ?



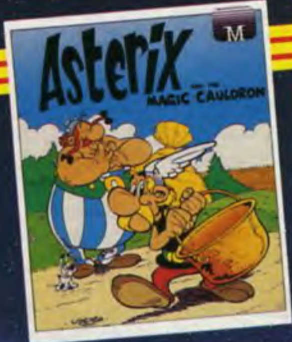














En vente : FNAC, Majuscule, Plein Ciel, Carrefour, Euromarché, Rallye, Auchan, Conforama, Continent, Cora, Nasa (et revendeurs spécialisés Coconut, Duriez, Hyper CB, Général Vidéo...).
Distributeurs et spécialistes :

contactez MICROPOOL France
110 bis, avenue du Général-Leclerc
93506 Pantin Cedex France
Tél. : (1) 48.91.65.76



Principaux titres disponibles
sur AMSTRAD, CBM 64, SPECTRUM.





MULTIFACE II : LE TRANSFERT FACILITE

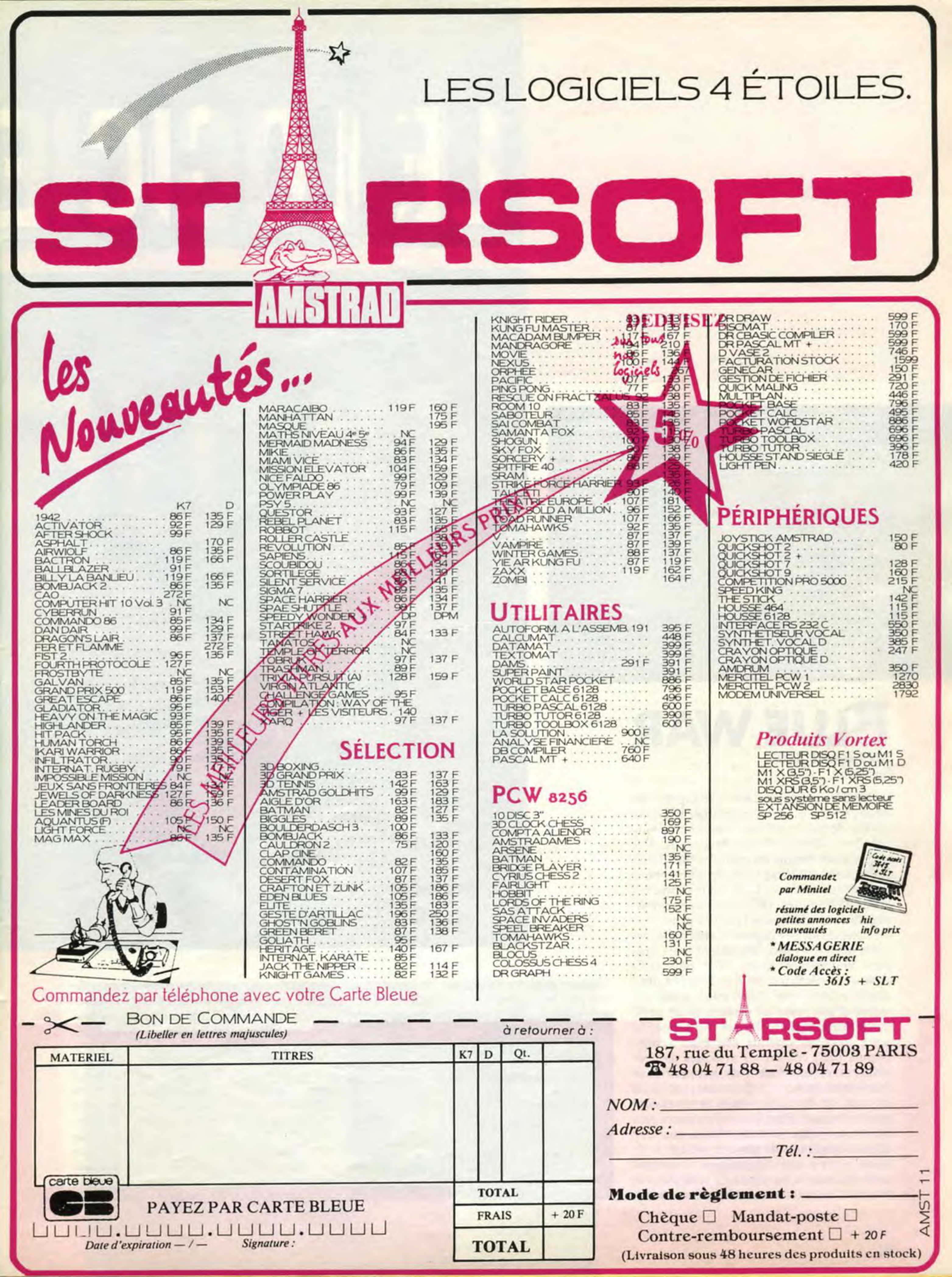
Une nouvelle interface de transfert (cassette à disquette ou inversement) vient de voir le jour. Développée à l'origine pour le SPECTRUM, MULTIFACE II a été adaptée sur AMSTRAD. Grosse comme un paquet de cigarettes, l'interface se raccorde à l'ordinateur au moyen d'une nappe souple. Elle permet le transfert de cassette à disquette, même si le logiciel est protégé. Attention, il faut absolument utiliser l'interface pour pouvoir recharger ensuite le programme... De plus, chaque interface est, en principe, personnalisée... Simple à utiliser ? Elle l'est ! Un simple bouton à presser et le menu apparaît. Programmes et écrans sont transformés sans altération. On peut même bloquer un jeu en cours de partie pour se retrouver avec des super-scores ensuite.
Un utilitaire permet d'examiner le contenu de la mémoire ainsi que les registres du microprocesseur et du contrôleur d'écran. MULTIFACE II est vendue avec notice en français par SEMAPHORE LOGICIELS, tél. 19.41.22.54.11.95, CP 32, CH 1283 LA PLAINE, SUISSE



US GOLD SE DECARCASSE

Si vous saviez tout ce qui se prépare pour les 3 mois à venir ! Un conseil, préparez un budget "logiciels" et ... sachez le gérer car on va vous offrir des réalisations splendides !
US GOLD (c'est déjà immense, à l'image du nom) vient de passer un accord avec **VORTEX** (spécialistes des graphismes en 3D), **MATTEL** (des Maîtres de l'Univers) et **GREMLIN.** Les possesseurs de Commodore C64 sont les plus gâtés mais, sur AMSTRAD, ça vient, ça vient... Qui sont les nouveaux associés du géant ?
VORTEX, l'une des maisons de soft les plus créatives conservera l'autonomie du développement de ses logiciels et gardera ainsi son exceptionnelle approche de réalisations graphiques en 3D. Son style, son logo, sa structure seront conservés alors que production, promotion, marketing seront confiés à **US GOLD.**
GREMLIN, c'est 36 personnes employées directement ou en free-lance. C'est aussi l'une des principales sociétés de développement de logiciels de divertissement familial. La gamme de produits a été élargie aux utilitaires sous le nom de **DISCOVERY** et aux compilations, sous le nom de **STAR GAMES.**
L'agenda prévu pour les différentes dates de sortie des logiciels est le suivant (certains ont un peu de retard, mais on les pardonne, compte-tenu de la qualité de ce qu'on nous promet, d'autres sont déjà là).

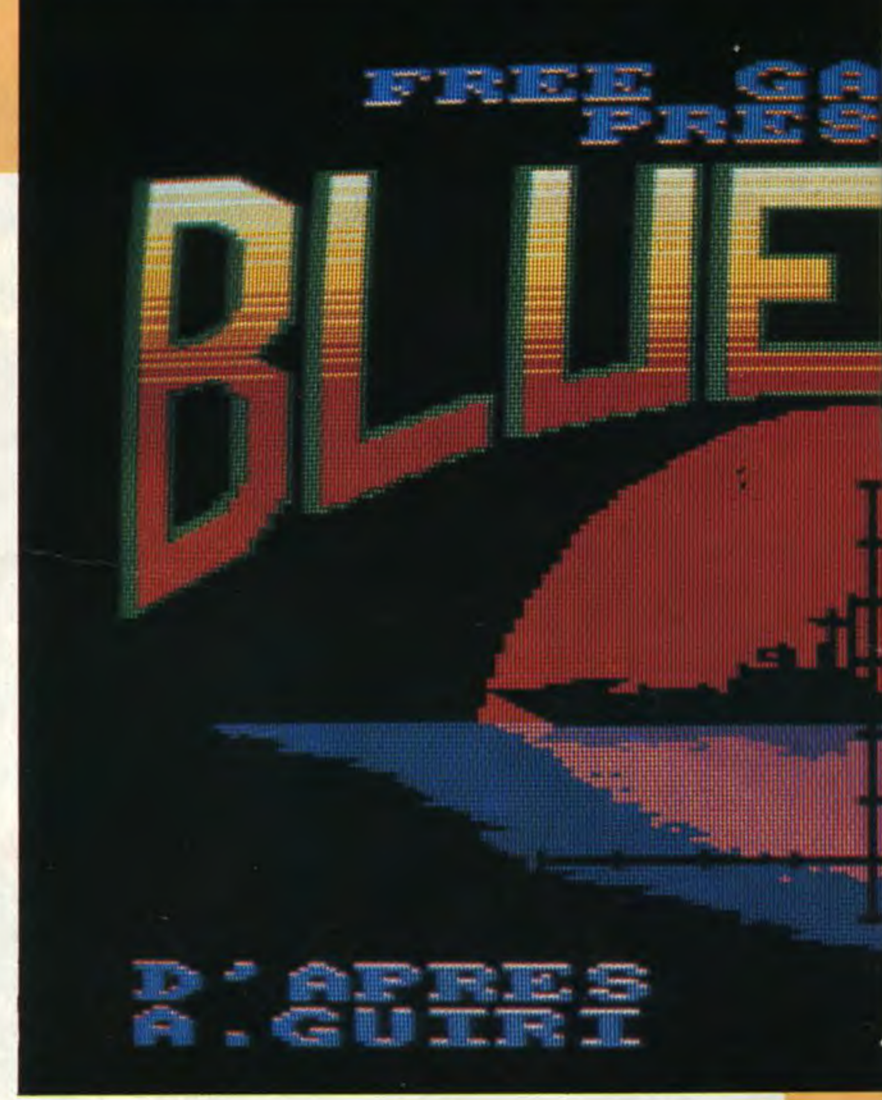
Octobre 86 :
Revolution, Infiltrator, Beach Head II, Silent Service, Thai Boxing, Keyleth, Return to Oz, Psi 5 Trading, Elektraglide.
Novembre 86 :
Acrojet, Temple of Terror, Break Thru, Americas Cup, Super Cycle, Goonies, F15 Strike Eagle, Masters of the Universe, Crystal Castles, Xerious.
Décembre 86 :
Masters of the Universe (adventure), Sword of the Samourai, Gauntlet.
Janvier 87 :
Express Raider, Saigon, World Games, Saracen, Tenth Frame, Black Magic, Ace of Aces.



LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.
STARSOFT
AMSTRAD
Les Nouveautés...
K7 D
1942 86 F 135 F
ACTIVATOR 92 F 129 F
AFTER SHOCK 99 F
ASPHALT 170 F
AIRWIOLF 86 F 135 F
BACTRON 119 F 166 F
BALLBLAZER 91 F
BILLY LA BANLIEU 119 F 166 F
BOMBJACK 2 86 F 135 F
CAO 272 F
COMPUTER HIT 10 Vol. 3 NC NC
CYBERRUN 91 F
COMMANDO 86 85 F 134 F
DAN DAIR 99 F 129 F
DRAGON'S LAIR 86 F 137 F
FER ET FLAMME 272 F
FIST 2 96 F 135 F
FOURTH PROTOCOLE 127 F
FROSTBYTE NC NC
GALVAN 85 F 135 F
GRAND PRIX 500 119 F 153 F
GREAT ESCAPE 86 F 140 F
GLADIATOR 95 F
HEAVY ON THE MAGIC 93 F
HIGHLANDER 85 F 139 F
HIT PACK 95 F 135 F
HUMAN TORCH 86 F 139 F
IKARI WARRIOR 86 F 135 F
INFILTRATOR 90 F 135 F
INTERNAT. RUGBY 79 F
IMPOSSIBLE MISSION NC
JEUX SANS FRONTIERES 84 F 134 F
JEWELS OF DARKNESS 127 F 159 F
LEADER BOARD 86 F 136 F
LES MINES DU ROI
AQUANTUS (F) 105 F 150 F
LIGHT FORCE NC NC
MAG MAX 86 F 135 F
MARACAIBO 119 F 160 F
MANHATTAN 175 F
MASQUE 195 F
MATHS NIVEAU 4e 5e NC
MERMAID MADNESS 94 F 129 F
MIKIE 86 F 135 F
MIAMI VICE 83 F 134 F
MISSION ELEVATOR 104 F 159 F
NICE FALDO 99 F 129 F
OLYMPIADE 86 79 F 109 F
POWER PLAY 99 F 139 F
PSY 5 NC NC
QUESTOR 93 F 127 F
REBEL PLANET 83 F 135 F
ROBBOT 115 F
ROLLER CASTLE 138 F
REVOLUTION 85 F 135 F
SAPIENS 115 F
SCOUBIDOU 86 F 134 F
SORTILEGE 139 F
SILENT SERVICE 141 F
SIGMA 7 89 F 135 F
SPACE HARRIER 86 F 134 F
SPAE SHUTTLE 98 F 137 F
SPEEDY WONDER DP DPM
STARTRIKE 2 97 F
STREET HAWK 84 F 133 F
TANATOS NC
TEMPLE OF TERROR NC
TOBRUK 97 F 137 F
TRASHMAN 89 F
TRIVIA PURSUIT (A) 128 F 159 F
VIRGIN ATLANTIC
CHALLENGE GAMES 95 F
COMPILATION : WAY OF THE TIGER + LES VISITEURS 140
XARQ 97 F 137 F
LES MEILLEURS TITRES AUX MEILLEURS PRIX
SÉLECTION
3D BOXING
3D GRAND PRIX 83 F 137 F
3D TENNIS 142 F 163 F
AMSTRAD GOLDHITS 99 F 129 F
AIGLE D'OR 163 F 183 F
BATMAN 82 F 127 F
BIGGLES 89 F 135 F
BOULDERDASCH 3 100 F
BOMBJACK 86 F 133 F
CAULDRON 2 75 F 120 F
CLAP CINE 160 F
COMMANDO 82 F 135 F
CONTAMINATION 107 F 185 F
DESERT FOX 87 F 137 F
CRAFTON ET ZUNK 105 F 186 F
EDEN BLUES 105 F 186 F
ELITE 135 F 183 F
GESTE D'ARTILLAC 196 F 250 F
GHOST'N GOBLINS 83 F 136 F
GREEN BERET 87 F 138 F
GOLIATH 95 F
HERITAGE 140 F 167 F
INTERNAT. KARATE 85 F
JACK THE NIPPER 82 F 114 F
KNIGHT GAMES 82 F 132 F
KNIGHT RIDER
KUNG FU MASTER
MACADAM BUMPER 117 F 167 F
MANDRAGORE 210 F
MOVIE 86 F 136 F
NEXUS 100 F 144 F
ORPHEE
PACIFIC 107 F
PING PONG 77 F
RESCUE ON FRACTALUS 92 138 F
ROOM 10 83 F 135 F
SABOTEUR 85 F
SAI COMBAT
SAMANTA FOX 92 F
SHOGUN 100 F
SKY FOX 138 F
SORCERY + 129 F
SPITFIRE 40 88 F
SRAM
STRIKE FORCE HARRIER 93 F
TAU CETI 90 F 140 F
THEATRE EUROPE 107 F 181 F
THEY SOLD A MILLION 96 F 152 F
ROAD RUNNER 107 F 166 F
TOMAHAWKS 92 F 135 F
V 87 F 137 F
VAMPIRE 87 F 139 F
WINTER GAMES 88 F 137 F
YIE AR KUNG FU 87 F 119 F
ZAXX 119 F 162 F
ZOMBI 164 F
RÉDUISEZ
sur tous nos logiciels
5%
UTILITAIRES
AUTOFORM. A L'ASSEMB. 191 395 F
CALCUMAT 448 F
DATAMAT 399 F
TEXTOMAT 399 F
DAMS 291 F 391 F
SUPER PAINT 391 F
WORLD STAR POCKET 886 F
POCKET BASE 6128 796 F
POCKET CALC 6128 496 F
TURBO PASCAL 6128 600 F
TURBO TUTOR 6128 390 F
TURBO TOOLBOX 6128 600 F
LA SOLUTION 900 F
ANALYSE FINANCIERE NC
DB COMPILER 760 F
PASCAL MT + 640 F
PCW 8256
10 DISC 3" 350 F
3D CLOCK CHESS 169 F
COMPTA ALIENOR 897 F
AMSTRADAMES 190 F
ARSENE NC
BATMAN 135 F
BRIDGE PLAYER 171 F
CYRIUS CHESS 2 141 F
FAIRLIGHT 125 F
HOBBIT NC
LORDS OF THE RING 175 F
SAS ATTACK 152 F
SPACE INVADERS NC
SPEEL BREAKER NC
TOMAHAWKS 160 F
BLACKSTZAR 131 F
BLOCUS NC
COLOSSUS CHESS 4 230 F
DR GRAPH 599 F
DR DRAW 599 F
DISCMAT 170 F
DR CBASIC COMPILER 599 F
DR PASCAL MT + 599 F
D VASE 2 746 F
FACTURATION STOCK 1599
GENECAR 150 F
GESTION DE FICHIER 291 F
QUICK MALING 720 F
MULTIPLAN 446 F
POCKET BASE 796 F
POCKET CALC 495 F
POCKET WORDSTAR 886 F
TURBO PASCAL 696 F
TURBO TOOLBOX 696 F
TURBO TUTOR 396 F
HOUSSE STAND SIEGLE 178 F
LIGHT PEN 420 F
PÉRIPHÉRIQUES
JOYSTICK AMSTRAD 150 F
QUICKSHOT 2 80 F
QUICKSHOT 2 +
QUICKSHOT 7 128 F
QUICKSHOT 9 160 F
COMPETITION PRO 5000 215 F
SPEED KING NC
THE STICK 142 F
HOUSSE 464 115 F
HOUSSE 6128 115 F
INTERFACE RS 232 C 550 F
SYNTHETISEUR VOCAL 350 F
SYNTHET. VOCAL D 385 F
CRAYON OPTIQUE 247 F
CRAYON OPTIQUE D
AMDRUM 350 F
MERCITEL PCW 1 1270
MERCITEL PCW 2 2830
MODEM UNIVERSEL 1792
Produits Vortex
LECTEUR DISQ F1 S ou M1 S
LECTEUR DISQ F1 D ou M1 D
M1 X (3,5") - F1 X (5,25")
M1 XRS (3,5") - F1 XRS (5,25")
DISQ DUR 6 Ko / cm 3
sous système sans lecteur
EXTANSION DE MEMOIRE
SP 256 SP 512
Commandez par Minitel
résumé des logiciels
petites annonces hit
nouveautés info prix
* MESSAGERIE
dialogue en direct
* Code Accès : 3615 + SLT
Commandez par téléphone avec votre Carte Bleue
BON DE COMMANDE
(Libeller en lettres majuscules)
à retourner à :
STARSOFT
187, rue du Temple - 75003 PARIS
48 04 71 88 – 48 04 71 89
MATERIEL
TITRES
K7
D
Qt.
TOTAL
FRAIS + 20 F
TOTAL
carte bleue
PAYEZ PAR CARTE BLEUE
Date d'expiration — / —
Signature :
NOM :
Adresse :
Tél. :
Mode de règlement :
Chèque
Mandat-poste
Contre-remboursement + 20 F
(Livraison sous 48 heures des produits en stock)
AMST 11

LE LOGICIE





BLUE WAR

FREE GAME BLOT
Simulation

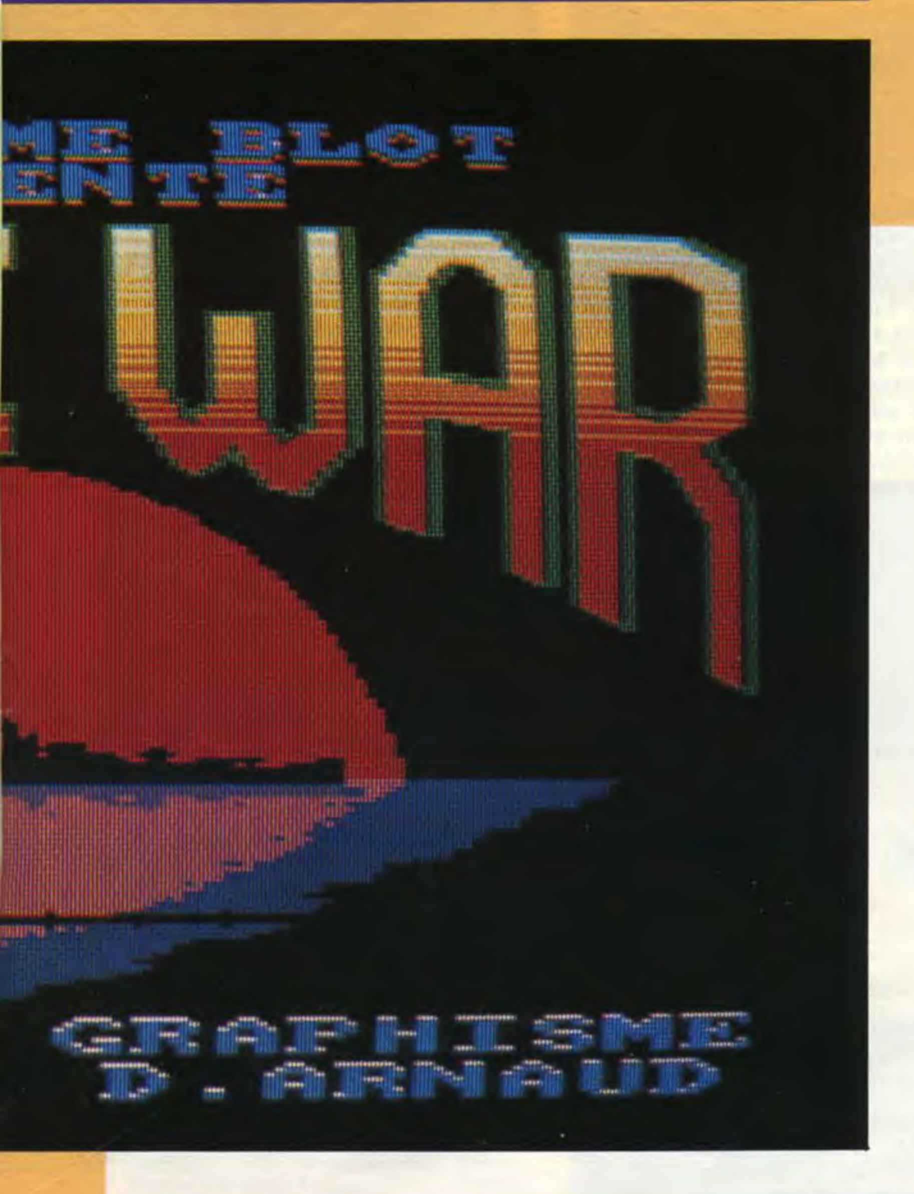
La lumière rouge, le calme, le bip-bip du sonar, tout y était. Avec calme, il donna l'ordre de faire surface. Son attaque surprendrait sûrement tout le convoi. Par ruse, il avait éloigné les quelques escorteurs qui avaient été incapables de coordonner leurs actions face au U79, petit submersible de 35 hommes. Déjà la silhouette massive du sous-marin émergeait, à peine visible dans le flot des vagues. Calmement, les tubes lance-torpilles crachèrent leurs dragées meurtrières. Une, deux puis trois explosions confirmèrent à ceux qui en doutaient encore que l'opération avait été menée d'une main de maître. D'un geste lent il ordonna de replonger. La silhouette noire disparut comme elle était venue. Depuis peu, ces brèves attaques avaient semé un véritable vent de panique dans l'amirauté adverse. Pourtant, tous le savaient, les forces ennemies ne resteraient pas sans réagir. Peut-être qu'un jour l'ambition du jeune commandant, qui rêve depuis longtemps de devenir amiral, coûterait la vie à tout l'équipage. Heureusement la base n'est pas très loin pour le réapprovisionnement et les réparations. Mais ses exploits ne sont pas toujours bien vus par ses supérieurs qui trouvent là un



concurrent sérieux à leur avancement. Ils ne manqueront pas de lui faire payer cher la moindre erreur. La plus grande des fautes possibles étant de couler un navire allié.

Cette simulation est exceptionnelle. Jamais avant aujourd'hui, je n'avais vu un tel souci de détail et de finition chez Free Game Blot. Je n'irai pas jusqu'à dire que ce logiciel égale GATO sur IBM et compatibles, mais presque. On dispose de neuf écrans : le kiosque, le radar, le livre de bord, un répertoire des navires ennemis, un rapport des avaries, une carte marine, un tableau de garde, une radio,

L DU MOIS



et un rappel des fonctions. Le mode de sélection des différents tableaux n'est pas idéal, il faut sélectionner les icônes par les flèches de curseurs et appuyer sur ENTER. En cas de panique, cela devient très difficile et même énervant car le mouvement ne répond pas tout à fait correctement, il va trop vite ou trop lentement, je ne saurais le dire. J'ai finalement mis au point une parade à ce petit défaut : il suffit de placer le curseur calmement quand on a le temps sur l'écran. Ainsi, il suffit d'appuyer sur ENTER pour effectuer un changement rapide de tableau. Le graphisme est superbe et bien coloré, d'un réalisme vraiment surprenant. La carte de navigation est explicite et ne demande aucune connaissance particulière pour être comprise. Pour se diriger, il suffit d'utiliser le pavé numérique. C'est extrêmement pratique et évite de se perdre dans les problèmes de cap, d'azimut, etc. Les puristes le regretteront sans doute car ce système ne comporte pas que des avantages : le centrage des cibles est vraiment difficile et souvent le premier tir ne fait qu'effleurer le bateau adverse, erreur qui peut coûter cher, surtout en temps de guerre. J'irais même jusqu'à vous donner encore un petit conseil : afin de vous habituer aux techniques de la chasse sous-marine, utilisez donc le submersible comme un simple bâtiment de surface et ne plongez qu'en cas de problèmes, vous économiserez ainsi vos moteurs électriques. D'ailleurs, vous obtiendrez aussi de bons résultats sauf pour détruire les sous-marins qui sont beaucup plus coriaces, mais moins dangereux. Au cours de mes différentes missions, je n'en ai d'ailleurs pas rencontré (coup de chance ?).

Vraiment superbe, Monsieur Free Game Blot, vous avez fait de l'excellent travail. Pourtant un regret m'effleure : le nom du sous-marin n'a rien de très français, alors que ceux des submersibles de la royale ont du mordant, on peut même dire que cela dure depuis quelques siècles. Pensez donc aux Rubis, Casablanca, Indomptable, Junon et autres Surcouf !



IMPOSSIBLE MISSION

EPYX
Arcade/Aventure

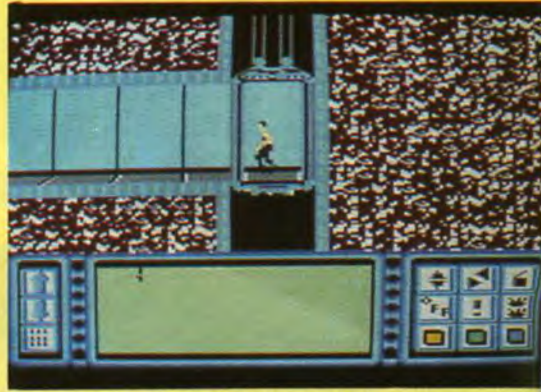
Depuis plusieurs années, Elvin Atombender accumule connaissances et rancune. Il a juré de détruire ce monde cruel qui avait injustement privé le petit Elvin, alors tout enfant, d'un High Score à un jeu d'arcade



par une diabolique panne de courant. Il vit maintenant enfermé dans sa forteresse souterraine qui ne comporte pas moins de trente-deux pièces. Quatre années se sont écoulées entre le début de ses recherches et leur concrétisation. Aujourd'hui, il est prêt. Aucun système de sécurité d'installation informatique militaire, n'est désormais à l'abri des agissements diaboliques du savant fou. Nos ordinateurs estiment qu'il percera les codes de lancement des ogives nucléaires dans environ six heures et qu'il en fera évidemment usage. Nous ne pouvons le laisser agir, un nombre important de nos agents sont morts en tentant de neutraliser Elvin. La forteresse est très bien gardée par des robots redoutables et meurtriers. Ce coup-ci, les gouvernements se sont associés pour sauver le monde d'une destruction nucléaire totale. Ils ont tiré les leçons des précédents échecs et plus spécialement de l'agent 4124, mort au champ d'honneur, alors qu'il transmettait de précieuses indications. Un agent super entraîné devra pénétrer dans les pièces et tunnels de la forteresse souterraine d'Elvin, éviter les robots qui le gardent et rassembler les différents mots de passe qui lui permettront de rentrer dans la salle de contrôle d'Elvin et de désamorcer un processus déjà engagé...

Impossible Mission est le type même du bon jeu d'arcade/aventure. Un graphisme ne valant certes pas la version Commodore, bien qu'il soit fort agréable. Une notice presque parfaite (en français), un





suspense en béton, que demande le peuple ? Le nombre de salles est très important, et leurs difficultés sont variées. Certaines peuvent même paraître infranchissables ! Je ne vous révèle pas toutes les astuces de ce jeu, qui, comme vous le voyez, comporte de nombreuses facettes. Vous pouvez ainsi gagner des mots de passe, stopper les robots, etc., par différents procédés qu'il vous reste à découvrir. L'animation est réussie, le personnage peut éviter les difficultés en sautant (un saut périlleux), c'est fort utile, face aux robots qui souvent gênent la progression du pauvre héros. Pour accentuer la difficulté, l'emplacement des salles et des morceaux du puzzle (ensemble des mots de passe) varie à chaque partie. Le joystick ne pose aucun problème, il répond au quart de tour, et le succès ou l'échec de votre mission ne dépendra que de vous (plus d'excuse !). Un bon jeu qui ne manque pas d'intérêt.

STREET HAWK

OCEAN
Arcade

La pègre règne sur la ville. Votre meilleur ami, Marty, a en vain tenté de s'opposer à cet état de fait. Il l'a payé de sa vie. Le gouvernement, après mûre réflexion, décide de vous confier le produit d'années de recherches de l'ingénieur Norman Tuttle : un prototype de la moto top secret : la Street Hawk.

Son choix en est d'autant facilité que vous êtes déjà motard dans la police avec d'excellents états de service. Votre réputation de casse-cou et d'homme efficace va encore être mise à rude épreuve.

A travers une ville entièrement sous contrôle adverse, vous devrez poursuivre les différentes voitures des malfaiteurs et essayer de les éliminer. Leurs véhicules sont facilement identifiables par leur couleur sombre. Pourtant, face à une opinion publique versatile et souvent bien sévère envers ses services de police, la moindre erreur de jugement (et de tir) de votre part, si elle aboutit à des morts innocents, sera sanctionnée. La police locale, jalouse de votre situation privilégiée, n'hésitera pas un instant : elle vous pourchassera comme un vulgaire malpropre à la moindre bavure (méfiez-vous, cela devient le sport national !).



La prudence étant mère de sûreté, sachez vous méfier des plaques d'égouts qui jalonnent votre parcours. L'ennemi sait tirer parti de tous les avantages d'une grande ville. Les franc-tireurs trouvent dans le complexe réseau de canalisations une planque idéale et parfaite pour surprendre votre vigilance. Seulement, ils ne connaissent pas l'extraordinaire machine que l'on vous a confiée. Plus qu'une moto, c'est un véritable véhicule de ville, aucun obstacle ne peut prétendre l'arrêter, aucun malfaiteur ne peut prétendre lui échapper. Equipée d'un puissant laser qui peut détruire n'importe quel engin, même si sa relative fragilité ne lui permet pas une cadence de tir importante, sa puissance d'accélération lui permet également d'éviter en sautant par-dessus les voitures ou les camions qui gênent sa poursuite ou sa recherche. Elle est enfin et surtout équipée d'un turbo tiré directement de la technologie des Formules Un ; ce petit gadget lui permet d'atteindre des sommets dans la vitesse en ville (fini, les 60 km/h). Cependant, tout ce perfectionnement est fragile ; à vous de l'utiliser à bon escient. Vous allez devoir défendre votre réputation d'excellent pilote sur une moto qui ferait pâlir de jalousie le V4 de Freddy Spencer.

Les amoureux de poursuites infernales, des réflexes pointus et des actions spectaculaires vont être servis. Si le graphisme n'a rien d'exceptionnel, il reste pourtant correct. On regrette pourtant que toutes les commandes ne soient pas directement accessibles au joystick. Il est vrai que cela comporte des avantages, notamment celui

SUPER GÉODYSSÉE

COKTAIL VISION

— Denis, dans mon bureau !
— OK, patron.
— Tu passes à la caisse et prends 60 000 francs, ton équipement et direction Tokyo. Je veux une interview de cet insaisissable Yakomo.
— Mon billet ?
— Pas le temps, débrouille toi...
Denis, bougonnant : jamais le temps, celui-là !
Bon. Je vais aller à l'agence prendre mon billet d'avion parce que je n'ai que quelques jours pour rencontrer ce type. Mince,





c'est pas donné, quelle ponction sur mon capital. Bien, je parle anglais, donc pas de problème et pas de stage à faire.
Me voilà à Tokyo, je vais changer mes francs en yen. Mince, elle ne comprend rien.
Voyons : le 46 53 77, allo ! L'interprète, écoutez, j'ai un gros problème, aidez-moi. Quoi, il faut encore payer ? Ce n'est pas vrai. Allons voir l'office du tourisme, ils doivent connaître. Bon, d'accord, il faut encore payer. Ça ou la prison. Non, alors je paie...
Dans une époque où le jeu sur ordinateur est assez individualisé, il est agréable de constater que celui que nous venons d'essayer permet le jeu en famille. C'est formidable. Un jeu passionnant pour jeunes et moins jeunes.
Jugez-en :
5 aventures vous sont proposées, mais jamais les mêmes. Si vous plantez l'ordinateur et que vous remettez en route, c'est une autre série de 5 qui vous sera présentée.
Lorsque vous aurez fait votre choix, vous devrez désigner le pays de vos aventures. AMSTRAD vous dira tout sur ce pays : superficie, nombre d'habitants, monnaies, etc. C'est joindre l'utile à l'agréable ! Découvrir des objets, des animaux, enquêter, représentent les aventures que vous vivrez.
Les moyens dont vous disposez sont importants, l'argent, un délai de quelques jours, des moyens de secours. Si vous avez un problème linguistique avec le pays, vous pouvez toujours faire un stage.
Attention, l'heure passe vite, et la nuit, tout est fermé.
Bon reporter, vous avez glané quelques bons tuyaux, mais vous avez aussi quelques mots-clés pour vous aider.
Ne faites pas comme moi. Changez en monnaie du pays que le nécessaire utile à votre mission, sinon la douane vous prendra tout au moment du départ. Maintenant, si vous n'êtes pas bon journaliste, vous pouvez toujours demander à rentrer dans le pays.
L'aventure est amusante, et l'on se prend au jeu. La couleur est bonne et le graphisme utilisé agréable à l'œil.
Vous avez déjà rêvé de faire un grand reportage ? Alors, en avant pour l'aventure !





d'être plus précis que les diagonales d'un joy, mais cela exclut l'utilisation d'un manche à balai qui ne comporterait pas de socle.
Le jeu se déroule en trois phases : vous serez successivement confronté à un vol, à une grande berline et enfin à une Porsche (rien que cela !). Le tableau de bord de votre moto est bien conçu, et grâce à un nombre important d'indicateurs, vous saurez, si vous dépassez les capacités de votre bolide. Tout est réuni pour faire un bon jeu d'action (vue d'hélicoptère) qui, s'il ne prime pas par son originalité, comporte au moins le mérite d'être simple et passionnant à la fois. A votre tour de vous prendre pour le faux-con des rues.

ELITE VERSION GOLD



FIREBIRD
Simulation/Jeu de rôle

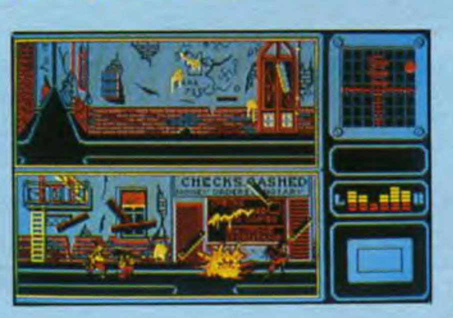
Sur la plate-forme désaffectée de LAVE, un homme, la trentaine, la barbe en bataille et les cheveux sales attendait. Un ouvrier qui passait lui fit un signe. Il ramassa son sac, bouscula deux ou trois esclaves qui le gênaient, puis pénétra dans un Cobra MK III, un superbe appareil de commerce et de combat dont la propreté et l'éclat constrastaient sensiblement avec l'apparence de l'aventurier. Selon la rumeur, le vaisseau venait de la Faulcon Delacy Spaceways. A en juger par ses papiers, c'était un nouveau, et son engin comme ses ressources étaient limités : 100 crédits et le strict minimum en armement. Il fallait désormais qu'il gagne sa vie pour étendre sa puissance de feu. Peut-être qu'un jour, il ferait même partie de l'ELITE. Devant lui se dressait un univers aussi mystérieux que fascinant, il pouvait tout gagner ou tout perdre. Il savait que la force seule ne résoudrait pas tous les problèmes, son esprit commerçant et diplomate à la fois ne serait pas non plus inutile. Le trou de l'hyper-space se referma dans un bruit d'enfer, il ne regarda même pas la planète qui, derrière lui, s'éloignait. Tout reposait maintenant sur lui et sur cette tâche qui grossissait, là-bas, au loin, parmi tant d'autres étoiles...

Le Star Treck conventionnel vient de prendre en quelques instants un sérieux coup de vieux. Finis également, le Galaga ou le Space Invaders, maintenant on met de la 3D, on ajoute un zeste de stratégie et de réflexion, on enferme le tout dans une superbe boîte contenant déjà un manuel hyper complet, et un petit poster où sont répertoriés les ennemis potentiels. Pour le standing, on rajoute en intro une musique de Strauss que ferait blanchir de jalousie Von Karajan et son groupe Hard. Le manuel de soixante-douze pages est pratiquement parfait, son défaut majeur se situe au niveau des photos qui l'illustrent, elles ont toutes été effectuées sur la version anglaise du logiciel, c'est vraiment dommage car la francisation de Soft et du manuel est un exemple du genre. Le petit livret (72 pages) qui ne nécessite pas de



loupe pour être lu, détaille toutes les options qui peuvent se présenter durant le jeu. De superbes dessins viennent même illustrer certains articles. Un fois lancé, le logiciel vous emmène à travers les galaxies, avec une animation en trois dimensions et une rapidité d'exécution formidable. On peut y jouer au joystick ou au clavier. Dans un premier temps, les accrochages avec des vaisseaux ennemis tourneront court. Un conseil : sauvez vos parties régulièrement, cela vous évitera de perdre bêtement des heures de marchandage et de convoyage. Ainsi, sans doute parviendrez-vous à faire partie de l'Elite. Attention, ceci est la version Gold du logiciel et l'autre version ne dispose pas d'une telle qualité de conditionnement, mais elle est sans doute moins chère.

MANHATTAN 95



IL NE VOUS RESTE QU'UNE SEULE CHANCE...



ASPHALT

NOM :
ADRESSE :

VILLE : CODE POSTAL :

PORT GRATUIT
Règlement par chèque bancaire ou CCP.

☐ MANHATTAN 95 ☐ CASSETTE 140 FF
☐ ASPHALT ☐ DISQUETTE 180 FF

UBI Soft
1, Voie Félix Eboué
94000 Créteil
TEL. 43.39.23.21

STARSTRIKE II Version Gold



FIREBIRD
Arcade/Simulation

La fédération a décidé de mettre un peu d'ordre dans l'espace environnant notre univers. Les zones d'origine des extraterrestres sont formées de cinq groupes d'étoiles. Il y a en tout vingt-deux planètes réparties en trois types : industriel, militaire et agricole. Une seule solution, les détruire toutes ! Pour ce faire, un super vaisseau a été mis en service, armé de plusieurs canons laser alimentés par leur propre source d'énergie. De plus, pour la protection de l'appareil, les concepteurs l'ont entouré d'un champ de force résistant à la plus grosse des météorites. Malheureusement, la somme d'énergie nécessaire à son fonctionnement ne lui permet pas de subir des assauts réguliers, en d'autres termes, il faut savoir le ménager. En tirant parti de tous les avantages d'un tel matériel, la mission ne devrait être qu'une formalité. Mais, on effectue rarement un holocauste spatial sans une certaine résistance des gens visés. Qu'importe, les brillants pilotes qu'entretient la fédération ne sont pas des tendres, et l'ennemi aura fort à faire avec des têtes brûlées dans leur genre. Oh, j'oubliais de vous dire, c'est vous la tête brûlée, mais pourquoi fuyez-vous ? C'est facile, vous verrez, une formalité pour des petits génies comme vous (je rigole !).

Après ELITE, FIREBIRD nous propose ici une version plus colorée et plus tournée vers les joueurs d'arcade. Le graphisme et l'animation sont d'une très bonne qualité. C'est un minimum pour un tel type de jeu. Cependant, parfois j'ai remarqué une certaine lenteur dans le déplacement. Rien de grave, et le logiciel reste toujours très agréable. Les différentes cibles qui se présentent à vous sont dures à abattre, mais avec un peu d'entraînement on maîtrise vite le sujet. Le joystick m'a donné de bons résultats, sa gestion est bien faite et ne nécessite aucune adaptation. Ne croyez pourtant pas que le jeu se résume par une promenade de santé. Les ennemis pullulent et ne se laissent pas faire. Trois obstacles se présenteront à vous : les protections de l'étoile, des vaisseaux et des défenses terrestres. Votre bouclier et votre laser seront heureusement



ravitaillés aux différents passages des obstacles. A vous de choisir l'étoile et le complexe que vous désirez attaquer. Les planètes les plus faibles et les zone agricoles seront des cibles idéales pour les débutants. Leurs systèmes rudimentaires de défense ne pourront en aucun cas s'opposer à une attaque vigoureuse. Un minimum



de dextérité reste toujours nécessaire. Firebird se spécialiserait-il dans les simulations futuristes ? En tout cas, bien que ce logiciel ne soit pas du tout comparable avec ELITE, on remarque que ce sont tous deux d'excellentes réussites, et j'espère que l'avenir nous réserve encore des surprises... Pour ceux qui connaîtraient, on pourrait comparer ce soft avec ceux sortis au moment de la saga de la Guerre des Etoiles, un certain rapprochement est possible avec les scènes se déroulant dans l'Etoile Noire.

CARSON CITY



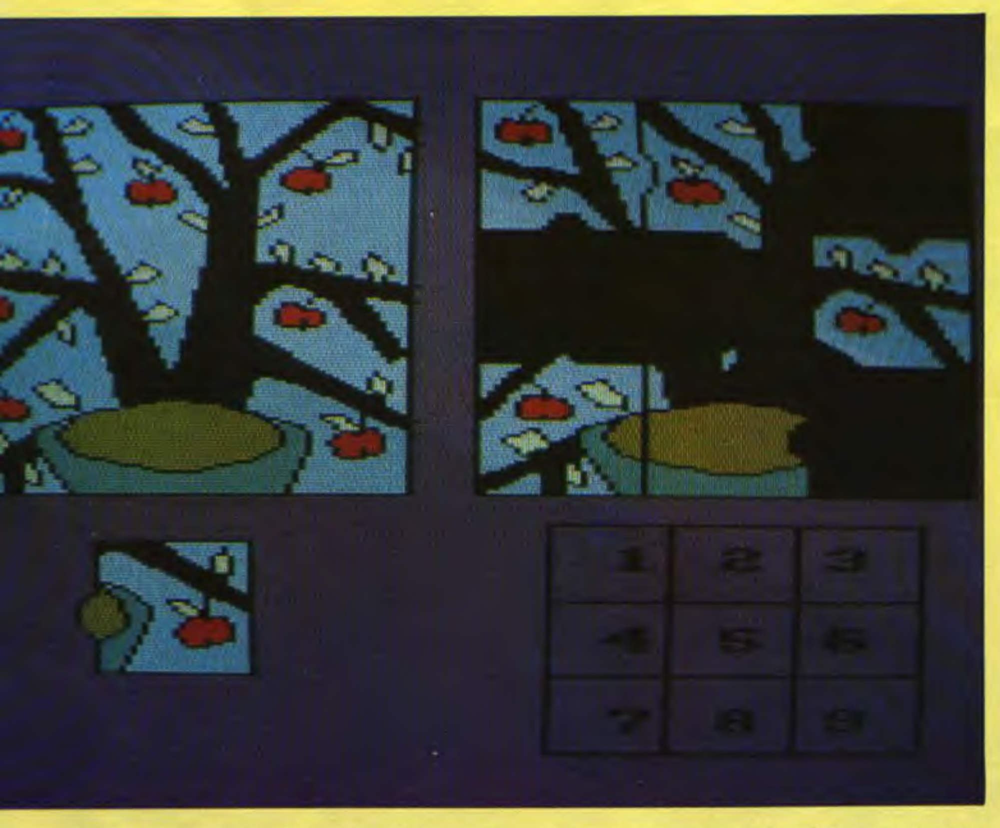
ELICE
Arcade

Il aurait fallu plus que les cahots irréguliers de la diligence pour m'empêcher de dormir. Mon état de fatigue était tel que, même lorsque mon voisin s'est déchaussé, je n'ai rien senti. Les dernières heures avaient duré, et mon révolver en était encore tout chaud. En vain j'avais tenté de m'opposer au vol de mon troupeau, et l'intensité du sifflement des balles autour de moi ne m'avait, sur l'instant, nullement inquiété. Pourtant, aujourd'hui, quand j'y repensais, cela me faisait froid dans le dos. La voiture de la Well's Fargo me déposa devant le bureau de poste. Il me fallait commencer mon enquête. En effet, grâce à diverses informations, je savais désormais qu'ils étaient ici, tout près de moi. Ceux qui m'avaient humilié, dépouillé, allaient payer. La meilleure façon de les retrouver était d'interroger de façon discrète les différentes personnes qui se présenteront à moi. Le saloon, le coiffeur, la banque, autant d'endroits qu'il fallait que je fréquente si je voulais espérer trouver le ou les responsables. Par recoupement, j'en trouverai sûrement un ou deux. La ville deviendra alors un enfer pour moi : chaque toit, chaque ruelle sombre pourra abriter un complice des bandits, je deviendrai une cible vivante.

On avait vécu des enquêtes dans des bateaux, dans le TGV, mais jamais encore au Far West. C'est désormais chose faite. Cette réalisation n'est pas d'une qualité pouvant supporter la comparaison avec les dernières productions de certaines sociétés sur AMSTRAD. Pourtant, ce logiciel nous a plu autant par son originalité que par sa conception. L'humour n'est pas absent et si le jeu n'est pas superbe graphiquement, il n'en est pas moins plaisant. Vous verrez, une erreur judiciaire est vite commise, et cela peut avoir de lourdes conséquences pour la poursuite de votre mission. Ressortez vos vieux éperons, dépoussiérez vos colts, prenez grand-mère et partez avec moi à l'aventure en souhaitant bonne chance à cette jeune société qui vient se meler au concert des grands du logiciel.

LES 4 SAISONS

ERE INFORMATIQUE



Voici un jeu éducatif mettant à l'épreuve la mémoire visuelle, l'art de percevoir et de différencier les formes sans oublier le choix des couleurs pour les enfants, petits ou grands :
"4" est certainement un chiffre de prédilection pour ce jeu puisque les "4 saisons" présentent 4 séquences de jeu ayant un niveau de difficulté croissant ; bien entendu, vous avez 4 niveaux de difficulté dans la quatrième séquence !
Tout d'abord, nous faisons connaissance d'un cirque et de toute sa troupe sympathique : un lion à large crinière, un éléphant qui n'est pas rose et, bien sûr, le clown "Auguste". Durant six tableaux, nous faisons connaissance avec leurs différentes activités, le tout en couleurs ; c'est alors que nous intervenons pour les recolorier suivant notre fantaisie et ceci grâce à une palette de couleurs accessible par les chiffres de 0 à 9 et les lettres a, b. Les dessins de cette séquence sont simples et les couleurs attirantes... seulement, pour savoir quelle partie du dessin va être coloriée, il faut déjà savoir lire ou avoir un grand avec soi !
Après le cirque, nous passons dans le monde des devinettes avec le sac magique. Il s'agit de trouver, parmi trois propositions, celle correspondant au contenu du sac. Lorsque la réponse est bonne, le système de coloriage de la première séquence est toujours disponible. De plus, cette séquence est composée de vingt tableaux, chacun présentant dans le sac deux chiffres... ce qui nous permet de compter de 1 jusqu'à 10...

Avec la troisième séquence, nous passons à un stade supérieur d'intérêt et de difficulté. En effet, vous vous retrouvez aux portes de la banque et, brusquement, une personne pénètre dans l'établissement ; des coups de feu retentissent (voilà les premiers sons depuis le début du jeu) et vous voilà transformé en témoin de hold-up. Votre mission consiste désormais à établir le portrait-robot du voleur. Pour cela, il y a quatre étapes d'identification : la tête, le costume, le numéro du véhicule et enfin le choix parmi six suspects ! Rassurez-vous, pour les deux premières étapes, vous avez droit au trou de mémoire, puisqu'une image d'aide est toujours accessible. Par contre, n'en abusez pas trop car cela représente une perte de temps et votre recherche est minutée... A vous d'être un bon témoin !



Pour la dernière séquence de jeu, apprêtez-vous à passer par toutes les couleurs... du temps bien entendu, car voici enfin les quatre saisons ; et nous commençons par l'hiver ; il fait froid, l'arbre où se trouvent nos merles n'a plus une feuille. Cet arbre fait l'objet d'un puzzle ; il est découpé en neuf cases, une case nous est présentée et à nous de la remettre en bonne place jusqu'à la reconstitution complète de l'arbre et de ses habitants. Pas d'angoisse à avoir si une faute est commise. Elle ne sera pas comptabilisée... Comme chacun le sait, les saisons passent : avec le printemps apparaissent les feuilles, avec l'été les fruits, et avec l'automne les pommes bien rouges, mais le principe reste le même avec un tout petit peu plus de difficultés quand même !
Dans les "4 saisons", le principe de base des dessins, des couleurs et de l'intervention des enfants est similaire à "L'animalier" présenté précédemment par "Ere Informatique". Ce jeu est complet par rapport aux qualités demandées à l'enfant, mais, bien souvent, celui-ci considère comme une nécessité d'avoir un "grand" avec lui.



présente



BIG 4

Une superbe compilation !

DEEP STRIKE



La suite de COMBAT LYNX : cette fois-ci, c'est en biplan que vous devez détruire les installations ennemies avant que ceux-ci ne lancent une offensive générale !





CHEVAUCHEZ THANATOS LE DESTRUCTEUR !

NOTICES EN FRANÇAIS !

DISTRIBUTEURS, NOUS CONTACTER...



1, Voie Félix Eboué - 94000 Créteil **TEL. 43.39.23.21**

NOM : ____________________

ADRESSE : ____________________

VILLE : ____________________ CODE POSTAL : ____________________

PORT GRATUIT
Règlement par chèque bancaire ou CCP.

☐ AMSTRAD ☐ CASSETTE 110 FF ☐ DISQUETTE 160 FF
☐ COMMODORE ☐ CASSETTE 110 FF ☐ DISQUETTE 160 FF
☐ SPECTRUM ☐ CASSETTE 100 FF
☐ BIG 4 ☐ THANATOS ☐ DEEP STRIKE

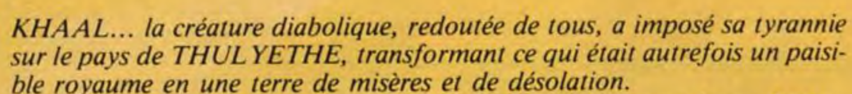
CONCOURS





PRÉSENTE

FER ET FLAMME



KHAAL... la créature diabolique, redoutée de tous, a imposé sa tyrannie sur le pays de THULYETHE, transformant ce qui était autrefois un paisible royaume en une terre de misères et de désolation.
Seul un groupe d'aventuriers, armés jusqu'aux dents, osera le combattre, parcourant tout le pays, à travers ses villes, ses auberges, ses châteaux, rencontrant différents personnages, amis ou ennemis, pour réunir les différents éléments permettant de vaincre KHAAL.
Mais quel aspect revêt cet être infâme ? Rares sont ceux qui ont réussi à l'approcher, cloîtré dans sa forteresse ; personne n'en est revenu.

Eh bien, c'est à vous d'imaginer l'apparence de cette créature. Chargez votre meilleur utilitaire de création graphique sur votre AMSTRAD, et dessinez KHAAL tel que vous l'imaginez. Votre dessin pourra être en n'importe quel mode graphique, ou sur disquette (qui vous sera retournée) ou sur photo couleur.

COUPON A DECOUPER OU A RECOPIER ET A NOUS EXPEDIER

- **1er Prix : Imprimante OKIMATE 20 - couleur**
- **Du 2e au 10e Prix : 5 logiciels au choix à cocher ci-dessous**
  (Nous préciser si vous désirez des cassettes ou des disquettes).

- ☐ **Fer et Flamme (Ubi Soft - disque uniquement)**
- ☐ **Commando (suite)**
- ☐ **Light Force (F.T.L.)**
- ☐ **Fire Lord (Hewson)**
- ☐ **Trivial Pursuit (Domark)**
- ☐ **Dragon's Lair (Software Project)**
- ☐ **Zombi (Ubi Soft - disque uniquement)**
- ☐ **Manhattan 95 (Ubi Soft)**
- ☐ **Big 4 (Durell)**
- ☐ **Thanatos (Durell)**

☐ **Vos œuvres sont à adresser chez Ubi Soft**
"Concours Fer et Flamme"
1, Voie Félix Eboué
94000 CRETEIL

- **Aucune réponse ne sera donnée par téléphone.**
- **Date limite du concours = 31 décembre 1986**

KNIGHT RIDER

OCEAN
Arcade

L'Atlanta, vous connaissez ? Un paysage vraiment magnifique, croyez-moi... Avouez que vous traverseriez bien l'océan pour aller là-bas ! Seulement, voilà... comment faire ? Que dites-vous ? Vous êtes un as du volant ? Alors, voilà qui est simple : je vous confie une dangeureuse mission, dans l'Atlanta justement. Votre nom d'agent : Michael Knight et vous aurez avec vous une étonnante voiture K.I.T.T., commandée par ordinateur.
Le but de votre mission : Deven, votre ordinateur a découvert le sombre projet d'une bande de terroristes internationaux. Vous connaissez, comme moi, l'équilibre précaire qui existe entre les pays de l'Est et ceux de l'Ouest. Cette affreuse bande a décidé de le rompre, mais, heureusement, vous êtes là... ! Evidemment, le plus difficile pour vous sera de découvrir ce qui doit réellement se passer.
La ville où doit se dérouler le complot n'est pas encore connue ; aussi, vous commencez par choisir votre destination sur la carte des Etats-Unis. Ne vous sentez pas abandonné : Deven arrivera bien à vous donner une indication.
Et c'est alors que vous vous retrouvez dans votre voiture K.I.T.T. ; ce n'est pas une



simpe balade jusqu'à la ville, n'oubliez pas que vous êtes en mission ! Pour vous le rappeler, des hélicoptères fort peu sympathiques viennent à votre rencontre. Heureusement pour vous, vous pouvez partager les tâches : vous pilotez la voiture jusqu'à bon port et K.I.T.T. commande les lasers. Un petit problème quand même (il fallait bien en trouver un !) : vous devez donner à K.I.T.T. la possibilité d'atteindre ses cibles, ce qui, immanquablement, vous conduit à mordre les bornes. Vous pourrez réparer les dommages une fois arrivé, mais vous perdrez du temps, et le temps c'est de... ? J'avais peut-être oublié de vous préciser que vous avez un temps limité pour remplir votre mission.



Lorsque vous êtes à destination, vous pénétrez dans une base des opérations des terroristes. A ce moment, à vous de réaliser l'instruction qui vous est donnée, et si vous y parvenez, Deven, ce cher Deven, sera encore là pour vous donner des conseils.
Vous avez en main tous les atouts pour réussir votre mission. Un dernier petit détail : vous avez le choix entre quatre complots différents.
Pour ce qui est du graphisme, ne vous attendez pas à trouver des images très éla-



borées, mais elles sont suffisantes malgré tout. Il reste encore un inconvénient pour les plus francophones : tous les indices et instructions sont donnés en anglais ! Mais rien n'est insurmontable pour Michael Knight !

PLUS RAPIDES QUE LA LUMIERE...

LIGHT FORCE

SHOCKWAY RIDER

FTL

FASTER·THAN·LIGHT

NOTICES EN FRANÇAIS

DISPONIBLES
AMSTRAD
COMMODORE
SPECTRUM

DISTRIBUTEURS, NOUS CONTACTER



1, Voie Félix Eboué 94000 Créteil **TEL. 43.39.23.21**

NOM : ______________________

ADRESSE : ______________________

VILLE : ____________ **CODE POSTAL :** ____________

PORT GRATUIT
Règlement par chèque bancaire ou CCP.

LIGHT FORCE ☐

SHOCKWAH RIDER ☐ **SPECTRUM CASS.** ☐ **100 F**

AMSTRAD CASS ☐ **110 F** **DISC** ☐ **150 F**

COMMODORE CASS ☐ **110 F** **DISC** ☐ **150 F**

TENSIONS

ERE INFORMATIQUE
Réflexion

Cela fait maintenant deux heures que je me fais déplumer par ces trois loustics. Il est près de deux heures, je suis dans un sale pétrin. Quelle idée aussi de suivre avec seulement un carré de valets ? Cela m'a coûté cher, car j'étais persuadé que la blondasse assise en face de moi était incapable de bluffer. Maintenant, je suis au parfum et quoi qu'ils fassent, je reste sur mes gardes. La chance, ce soir, la chance n'est pas de mon côté. Mon fric baisse à la vitesse du cours du pétrole, tandis que mes cartes restent aussi mauvaises que mon anglais. Quinte flush, full, brelan, les coups et les cartes fusent. La chaleur m'épuise, et il y a cette fille qui danse devant mes yeux, à moitié nue. Si je me laisse trop distraire, c'est la fin. Déjà une flamme que je croyais éteinte depuis mes oreillons (18 ans), se rallume. Alors, mon regard s'égare, se perd, la tête me tourne, mon fric fout le camp. Je suis, monte les enchères, puis, d'un seul coup, j'abandonne. La maladie des cartes m'a envahi, m'a pénétré. Je rejouerai demain, si je trouve du pognon...





Si les jeux de cartes sur ordinateur sont rares, on constate avec joie que leur qualité vaut bien la peine d'attendre. La dernière production d'ERE Informatique ne manque pas de charme. Les graphismes sont extrêmement soignés. Au début de la partie, trois adversaires vous sont opposés. Vous pouvez voir leur tête et leur expression suivant le cours du jeu qui leur est favorable ou non. L'élimination d'un premier joueur ne pose aucun problème particulier, par contre, les autres s'accrochent. Le jeu contient six joueurs d'origine, ils ont chacun leur stratégie propre. Il y a deux niveaux, un pour les joueurs moyens et un autre pour les adeptes plus confirmés. A chaque fois que votre cave atteint ou quitte un multiple du montant fixé en début de jeu, vous aurez droit au strip, du moins en partie. Ne vous affolez pas, cela n'est pas terrible. On a vu mieux, d'ailleurs, le visage de la charmante personne est caché, peut-être parce qu'elle est laide et pleine de boutons. Ou alors c'est la femme d'un homme célèbre qui ne veut pas être reconnue. Dommage, car le reste du jeu est vraiment génial, ses qualités et son niveau sont remarquables. On se prend facilement au jeu et, au bout d'un moment, on évite les strips pour ne se consacrer qu'à la partie en cours. La simulation est très complète, et les amateurs de poker trouveront là, tout comme moi, des adversaires redoutables qui ne boivent pas, qui ne fument pas, qui ne font pas de bruit et qui sont disponibles 24 heures sur 24. Bref, un bon jeu, que tous les fanas des nuits blanches, des stress prolongés et des caleçons longs sauront apprécier.

SWEEVO'S WORLD

GARGOYLE
Arcade/Aventure

Il existe une race de personnes qui échouent dans toutes leurs entreprises. Elles font même des gaffes lorsqu'elles n'entreprennent rien. Seules dans le désert de Sibérie, elles restent dangereuses pour l'humanité. Sweevo fait parti de ces gens-là : il rate tout. Mais s'il était humain, on pourrait encore lui pardonner.
Malheureusement, sa tâche principale est d'aider les hommes dans leur labeur quotidienne. Autant dire que cela lui pose de graves problèmes. Dans son école de formation à la vie active, il manque tous les examens, échoue à tous les tests et, des fois même, il oublie de se présenter, ou pire encore, il oublie son nom. Excédé par ce comportement plutôt suspect pour un androïde, le bon vieux Robot-Master a décidé de lui donner une dernière chance, qui lui permettra, en cas d'échec, de se débarrasser de ce perturbateur et humiliant spécimen. Le pauvre Sweedo doit donc affronter des dangers réservés à ses aînés pour espérer une réhabilitation parmi les siens. Un astéroïde aux apparences austères lui a été confié, en fait il est peuplé d'êtres issus d'expériences génétiques d'un baron fou. Le pauvre héros devra prendre le contrôle de ce véritable écosystème où prédateurs cotoyent leurs victimes. A lui de choisir son camp. Parviendra-t-il a épater le vieux Robot-Master qui, peut-être, savoure déjà le départ de son plus mauvais élève.
A travers le monde, il y a de grandes familles : les Kennedy, les Rotschild, les MacDonald et les Auguste-Chombier-de-la-Motte-Beauvron. Place aux jeunes, voici venir celle des Alien-huit. Et ils sont nombreux, je me demande même si leur effectif ne vas pas devenir corrosif pour le reste des jeux sur AMSTRAD. Pourtant, cette réalisation, comme les précédentes, ne manque pas de charme : graphisme soigné, animation comique, effets sonores recherchés, etc. Les dangers rencontrés, çà et là, ne ressemblent d'ailleurs pas du tout à ceux présents dans les autres logiciels. Mais la différence s'arrête là. D'un bout à l'autre de l'aventure, on n'arrête pas de se dire en soi que l'on a déjà vu cela quelque part (mais où ?). C'est à vrai dire le défaut majeur de ce soft qui, pourtant, il y a quelques années ou pourquoi pas, quelques mois, aurait fait un malheur. Mais je ne parle ici qu'en mon nom et, après tout, il existe des amateurs de jeux, puisque les éditeurs de logiciels continuent à innonder le marché avec ceux-ci. Les fans ne seront pas déçus, c'est génialement fait, l'effet des trampolines, des doigts qui sortent du sol, ou les sinistres cimétières qui jalonnent votre parcours sont des plus saisissants. Quant à moi, je me dis que je suis un vieux gribou qui ne sait plus apprécier les charmes des productions anglaises.

AMSTRAD ET LE MAGNETOPHONE

S'il est un ordinateur qui pose rarement des problèmes avec son magnétophone, au niveau du chargement des cassettes, c'est bien l'AMSTRAD... Pourtant, il n'est pas toujours évident de bien s'en servir !

Avec son lecteur de cassettes intégré, le 464 ne pose pas souvent des problèmes. Pour les 664 et 6128, il n'en va pas de même. Il faut savoir choisir LE magnétohone qui sera capable de bien lire toutes les cassettes. Et bien, quoique l'on vous dise, grâce à la fiabilité des chargements et sauvegardes, on pourra utiliser pratiquement n'importe quel magnétophone sur l'AMSTRAD, ce qui veut dire que le magnéto qui vous sert à enregistrer le TOP 50 à la radio, vous rendra encore bien des services sur l'AMSTRAD. Ce qui est important, c'est la régularité dans le défilement de la bande. Certains appareils refusent obstinément d'entraîner des cassettes un peu dures... Le résultat est évident, même à l'oreille : un pleurage excessif provoque des "READ ERROR... ". Autre source de "READ ERROR", le réglage de volume et, éventuellement, du contrôle de tonalité, si votre appareil en est muni. Faites des essais sur un programme court, de deux blocs au maximum. Dès que le chargement sera correct, repérez la position des potentiomètres du magnétophone avec soin : cela vous évitera de chercher par la suite.

Le choix de la cassette a aussi son importance. Mieux vaut prendre des C10, C15 ou C20, spécialement conçues pour la micro-informatique familiale. Elles ont deux avantages : le premier est qu'elles seront bien entraînées, même par le moteur le plus paresseux ; le second est qu'il faudra moins de temps pour les rembobiner et changer de face ! Les cassettes de type C90 sont à exclure...

Comment transférer un programme de cassette à disquette ? C'est très simple, du moins pour les programmes non protégés ! On tape l'instruction ITAPE, permettant de sélectionner le magnétophone, puis LOAD" " pour charger le premier programme. L'ordinateur vous invite alors à démarrer le magnétophone. Quand le programme est chargé, le message "READY" apparaît. On passe alors sur le disque avec l'instruction IDISC et on fait SAVE"nom". Attention, sur disque "nom" ne peut pas dépasser 8 caractères. Tout cela est très simple quand on a affaire à des programmes Basic. Par contre, avec des programmes en langage machine, l'affaire est plus compliquée car il faut connaître l'adresse d'implantation du programme et protéger, au moyen de l'instruction MEMORY, la zone mémoire où il se range, avant de procéder à son chargement. Rassurez-vous, il existe des utilitaires pour cela, notamment «TRANSMAT» de Pride Utilities qui effectue automatiquement le transfert de cassette à disquette.

Souhaitons qu'après lecture de ces quelques lignes, vous puissiez dire : "des problèmes avec mon magnéto, moi ? jamais !".

VIRGIN ATLANTIC CHALLENGE GAME

VIRGIN GAME
Simulation



Pendant des années, des navires se sont affrontés pacifiquement pour le gain du Ruban Bleu. Pour gagner, très simple : il suffit d'être le plus rapide lors de la traversée de l'Atlantique USA - Great Britain. A votre tour de vivre l'émotion d'un trophée inutile, et qui, fut un temps, hantait tous les esprits. On dit même que c'est en voulant conquérir le précieux ruban que le Titanic sombra. Rejoignez le France, le Normandie ou encore le Queen Mary sur la liste des prestigieux détenteurs et recordmen.

Le pari est sérieux et dépasse largement le cadre de l'exploit, des retombées économiques sont également à prévoir si vous parvenez à vaincre vos illustres prédécesseurs. Le record de trois jours et dix heures est envisageable. Pour ce faire, on vous a confié le Virgin Atlantic Challenger (tiens, donc !). C'est un beau bateau qui ne ressemble en rien aux paquebots d'avant-guerre. Vous allez être confronté à une course contre les éléments, le temps et vous-même. Toute faute, erreur ou inattention peut coûter cher dans une mer aussi vaste que l'Atlantique où les rondins de bois, les pétroliers, les baleines ou encore les porte-conteneurs se cotoyent non sans risque.

Il va falloir que vous calculiez votre course afin de ne pas tomber en panne d'essence. Pour ce faire, vous pouvez bénéficier des différentes informations qui sont fournies par l'immense empire de Virgin.

Cette simulation vous confrontera avec l'aventure de Richard Drandson. Le navire (relativement petit) est divisé en plusieurs parties : le poste de barre, la table à cartes, le télex et les machines. A l'aide du clavier ou du joystick, vous allez manœuvrer le petit personnage (R. Drandson ?) qui, à lui seul, devra mener le bateau à bon port.



L'animation et le graphisme sont relativement décevants, même si un sérieux effort a été fait au niveau de la planche de bord. On se rend compte très vite que l'Atlantique est beaucoup moins sûr que l'autoroute du Soleil. Il faut savoir exploiter les avantages de l'électronique et notamment du radar si on ne veut pas finir la croisière à la nage ou dans le ventre d'un requin. Votre domestique souffrant du mal de mer, il va falloir également vous mettre à la cuisine, sinon vos réflexes de vieux loup de mer en seront durement affectés.

Les amoureux de la mer et des défis impossibles sont gâtés. Pourtant, cette simulation, malgré son originalité, souffre du manque de graphisme. Dommage, car moi, j'aurais bien aimé gagner le ruban bleu avec les petits élastiques là.



Les simulateurs de vol



SPITFIRE 40

MIRRORSOFT

1500 m de béton devant moi... Moteur plein pot, j'ai 3200 tours indiqués. Lâcher les freins. Ça roule ! Le badin monte lentement pendant que la piste défile sous mes roues. Je tire doucement le manche et mon brave Spit lève le bout de son nez. Accroché derrière l'hélice, me voilà parti pour un vol d'entraînement dans la campagne anglaise. Je ne monte pas bien haut, ce matin, et vais faire un petit tour au-dessus du lac, là, à 3 miles de la piste. Virage à gauche... le bout de mon aile semble vouloir tremper dans l'eau bleue. Après ce demi-tour rapide, je me retrouve face à la piste sur laquelle je vais poser mes roues dans le sens inverse de celui du décollage. C'est vrai qu'il n'y a pas de vent ce matin ! Le train est sorti, le voyant au vert. Je sors mes volets et commence à descendre en m'alignant sur l'axe. La piste approche et je laisser tomber ma vitesse en-dessous de 100 mph. Ça y est ! En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, je me pose, après cette courte ballade de santé. Cet après-midi, je suis en alerte sur la banlieue sud de Londres : j'ai juste le temps de me décontracter avant d'aller préparer la mission.

15 heures. Fin du briefing. Mission de surveillance jusqu'à la côte ; chaque jour, la chasse allemande vient se frotter à nous. Je n'ai pas encore eu l'occasion d'engager les hostilités autrement qu'en mission d'entraînement et j'ai hâte de me payer un petit combat tournoyant. Faut dire que sans cela, c'est plutôt monotone : l'herbe est verte, le ciel est bleu et, à 20 000 pieds, y a pas grand'chose à voir ! Décollage ! Je monte aux ordres de l'officier "ops" vers deux hostiles signalés dans le 220 pour 30 miles. Ah, ah ! Le Spit est une sacrée bonne machine, et je grimpe sec malgré mon plein de carburant (elle est bonne !). Ça y est, je les vois : ils sont même trois, en cap inverse. Ils m'ont vu aussi : il va y avoir du sport ! Je dégage par la gauche car, à trois contre un, ce n'est pas la peine que j'essaie. Tiens, il se séparent et l'un d'eux est à ma portée : je vais me le payer. Je pars en piqué et remonte plein pot vers la gauche. Mes canons sont armés et je le vois dans mon collimateur. En deux courtes rafales, le voilà qui s'enflamme et part en vrille : ma première victoire. Je sens que ce soir, il va falloir arroser ça au mess... si je rentre ! Sombre pressentiment car voici que se profile dans mon rétroviseur une silhouette redoutable. D'où sort-il, celui-là ? Il faut que je le décroche et surtout, il ne faut pas que je lui laisse le temps de me tirer comme un lapin. Demi-tour, suivi d'un piqué : il est toujours derrière et ça se gâte car je vois de courtes salves partir de ses mitrailleuses. Le sol se rapproche dangereusement. Il redresse mon appareil juste au moment où ma verrière éclate sous les projectiles. Va falloir sauter, vieux ! Et je me retrouve sur le plancher, entortillé dans mes draps. Drôle de cauchemard, qui m'a fait tomber du lit. Ma mère m'avait bien dit que je passais trop de temps devant mon AMSTRAD à jouer avec Spitfire 40.





Illustration Digital Integration

TOMAHAWK

DIGITAL INTEGRATION

Piloter un avion léger, on sait faire à la rédaction d'AMSTAR, mais voilà, quand on a affaire à un simulateur d'hélicoptère, les choses se compliquent. Alors, on est allé voir l'Adjudant-chef (de réserve) Pierrat qui a piloté des H34 dans le Djébel et ensuite des Alouettes et des Ecureuils dans la gendarmerie. On lui a filé une caisse de bière, un CPC 464 et la notice de Tomahawk. Après un briefing d'une demi-heure, il était prêt à décoller. Laissons-lui la parole :

Bon, on est posé sur le H, prêts à mettre en route ! Je pose ma cannette et on va pouvoir décoller. Comme on est en territoire inconnu, pas de procédure radio. J'actionne la manette des gaz et les rotors tournent. L'embrayage est automatique. Une action sur le pitch pour mettre un peu de pas et on monte à un mètre en stationnaire. On entend le "flapping" du rotor principal et l'horizon est stable. Un coup de godasse à gauche puis un autre à droite pour tester le rotor anti-couple et on s'en va. Au loin apparaissent déjà des montagnes en 3D, dessinées en fil de fer. Stabilisé à 1500 pieds, on ne risque rien et on va les contourner par la gauche pour revenir sur le H ou on va tenter une autorotation. Surtout ne pas perdre de vitesse. Entre 60 et 80, on devrait être bon ! L'approche est correcte, mais on a touché légèrement à droite du H. Il faudra s'entraîner davantage pour avoir bien en main le AH-64 Apache de Mc Donnel Douglas Helicopters qui a un domaine de vol se situant bien au-delà de celui des hélicoptères français. Deuxième partie du programme : le combat. On va essayer de détruire des chars et des hélicos ennemis. On dispose pour cela d'un canon, de fusées et de missiles, mais ils ne sont pas faciles à détruire, les bougres, surtout au niveau 4. Retour au menu principal où je choisis le vol avec turbulences et nuages, ce qui correspond mieux à ma qualification. L'instrumentation est assez complète, horizon artificiel (indispensable dans les nuages), badin, alti, vario, compas et système de navigation doppler. La simulation devient vraiment réaliste, quel pied !





J'ai même l'impression que c'est plus dur qu'en réalité, peut-être parce que je ne ressens pas instantanément les réactions de la machine. Parce qu'un hélico, ça se pilote avec ses fesses, un peu comme quand on conduit un vélo en lâchant les deux mains. Les corrections d'attitude sont naturelles et instantanées, alors qu'ici je n'ai que des références visuelles extérieures ou bien mon horizon artificiel qui présente une certaine inertie. Toujours est-il que je me suis crashé dans un immeuble. Ça ne fait rien, on recommence, mais en vol de nuit cette fois. On voit l'extérieur en rouge, un peu comme à travers un intensificateur de lumière. Génial ! Mais, c'est pas tout... les jauges de carburant indiquent qu'il est temps de rentrer et je me taperais bien une petite bière. Ceci dit, je ne peux que vous conseiller vivement ce programme si vous voulez connaître des sensations proches de celles que l'on éprouve en pilotage réel, avec un seul regret néanmoins, que les objets extérieurs n'aient pas été représentés de façon plus réaliste. Peut-être, un jour, dans une prochaine version de ce logiciel qui existe également (j'aillais oublier de vous le dire) sur PCW. Allez, tchin...





A BORD D'UN CESSNA 172

1- Pendule
2- Anémomètre
3- Horizon artificiel
4- Altimètre
5- Indicateur du VOR
6- Compas
7- Instruments moteur
8- Bille et indicateur de virage
9- Compte-tours moteur
10- Conservateur de cap
11- Variomètre
12- Radio compas
13- Equipement radio

Et si on essayait un vrai avion ?

L'histoire des simulateurs de vol sur micro-ordinateurs est presque aussi ancienne que celle de des machines. Le premier simulateur digne de ce nom est apparu en 1978 sur TRS 80 et Apple ; il s'agissait du Flight Simulator de la société américaine Sublogic. Bien que doté d'un graphisme un peu sommaire, ce programme présentait la particularité d'intégrer dans ses calculs les paramètres de vol d'un avion de tourisme réel, et de plus, offrait une instrumentation relativement complète. Son successeur, qui tourne sur Apple, IBM, Commodore et Atari, s'est naturellement appelé Flight Simulator II et représente ce qui se fait de mieux actuellement en matière de simulation sur ordinateur personnel. Malheureusement, il y a peu de chance que ce programme soit un jour adapté à la gamme des CPC en raison du faible nombre de machines vendues aux USA, et seuls les propriétaires de PC 1512 pourront l'utiliser. Dommage, car aucun des simulateurs actuellement disponibles sur CPC ne lui arrive à la cheville !
La vocation d'un simulateur de vol est par définition de simuler le comportement d'un avion en vol, et pour les pilotes que nous sommes, force est de constater avec regret qu'aucun des programmes testés ne donne satisfaction. Pour vous en convaincre, dites-vous bien que si vous arrivez, sans expérience de pilotage réel, à effectuer un atterrissage correct sur ordinateur c'est que la simulation n'est pas réaliste.
Comme vous pourrez en juger en lisant ces différents bancs d'essai, il manque toujours quelque chose. En partant de cette constatation, on est amené à se poser la question suivante : que faut-il pour qu'une simulation soit réaliste ?

1- LES PARAMETRES DE VOL

La moindre des choses, c'est que votre avion se comporte de manière sensiblement analogue au modèle d'avion qu'il est sensé simuler. Le vol est régi par des équations complexes intégrant la masse de l'avion, sa portance, la puissance du moteur, la traînée induite, etc. qui devraient être prises en compte de manière précise par le concepteur du programme et pourtant, c'est bien souvent loin d'être le cas. Ceci impose des calculs en langage machine car le basic est beaucoup trop lent pour une simulation en temps réel.

2- L'INSTRUMENTATION

La photo qui accompagne cet article vous montre la planche de bord typique d'un avion de tourisme, ici un Cessna 172. Un simulateur devrait au moins proposer l'horizon artificiel, l'altimètre, le variomètre, le compte-tours moteur, le compas, l'indicateur de vitesse et au moins un moyen de radionavigation qui pourrait être un VOR ou un ADF. La bille pourrait être négligée si l'on accepte que la gouverne de direction soit automatiquement coordonnée aux mouvements des ailerons. Ceci facilite le pilotage en attribuant la main droite au joystick et la gauche à la manette de gaz.

Autre point important, le dessin des instruments. Trop souvent, dans un souci de simplification, les auteurs nous gratifient d'indicateurs numériques qui enlèvent tout réalisme au panneau d'instruments. On a l'impression de conduire une centrale nucléaire. Quant aux radars de combat et autres lasers, autant les oublier. Dites-vous bien que plus il y a de gadgets de ce genre, et plus la simulation est mauvaise !

3- LE PAYSAGE EXTERIEUR

L'attrait principal d'un voyage en avion léger réside dans la beauté du paysage vu du ciel. Malheureusement pour les programmeurs, la représentation tridimensionnelle des paysages extérieurs constitue un véritable casse-tête. C'est pourquoi la plupart d'entre-eux se contentent de présenter le sol en vert et le ciel en bleu avec parfois des points de repère qui peuvent être des montagnes, des bâtiments et des terrains d'aviation. Les programmes de combat, quant à eux, peuvent souvent faire abstraction du sol en ce sens que tout se passe à haute altitude et qu'il suffit alors de faire apparaître une visualisation 3D des avions ennemis.

EN GUISE DE CONCLUSION...

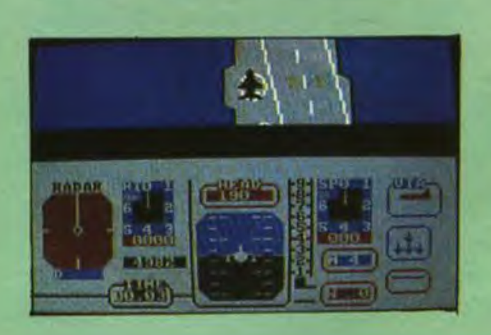
Le simulateur de vol idéal n'existe pas (pour l'instant) sur Amstrad et c'est dommage. Si cet article ne vous a pas convaincu, profitez donc d'un après-midi ensoleillé d'automne pour rendre visite à l'aéro-club le plus proche de chez vous et vous offrir un baptême de l'air en place avant. Je suis sûr que si vous le lui demandez gentiment, votre pilote vous laissera tenir le joystick... heu ! je veux dire le manche à balai durant quelques instants et là vous verrez la différence. Mais méfiez-vous, cela pourrait devenir le début d'une passion...



JUMPJET

ANIROG

Un porte-avions coûte très cher, et encore plus cher s'il est long. Un AMSTRAD aussi, ça coûte cher, me direz-vous, mais là n'est pas le propos d'aujourd'hui. La vocation d'un porte-avions étant de recevoir des avions destinés à assurer la protection de la flotte, les militaires ont rapidement manifesté de l'intérêt pour un avion à décollage vertical, ce qui permettrait de raccourcir la piste d'envol et de diminuer le coût du navire. De ce concept est né le Harrier britannique qui a acquis ses lettres de noblesse durant la guerre des Malouines. Si vous n'avez jamais eu l'occasion d'assister aux évolutions de cet appareil, soit au Salon du Bourget, soit à la télévision, sachez qu'il s'agit d'un avion à réaction qui peut décoller et se poser verticalement, grâce à l'orientation du flux



des réacteurs. Ce genre de manœuvres, étant très délicat, demande de grandes qualités de pilotage et, de plus, provoque une grande consommation de carburant, préjudiciable à la portée de combat. Jumpjet n'est rien d'autre qu'un Harrier, aux commandes duquel Anirog vous propose de vous installer. L'écran est scindé en deux parties horizontales, celle du bas présentant un tableau d'instruments très complet (en tous cas suffisant pour remplir la mission), et la partie supérieure vous permettant de visualiser le monde extérieur. Au début de votre progression, vous tenterez des décollages en vous efforçant



de garder à l'appareil une assiette correcte. Ne montez pas trop haut dans un premier temps et essayez de vous mettre en stationnaire à quelques mètres au-dessus du pont d'envol. Ce n'est déjà pas facile par temps calme, alors, imaginez les difficultés lorsque vous serez Group Captain, habilité à voler par tous les temps. Ensuite, toujours en vous conformant aux indication données dans la notice qui est fort bien faite, tentez un appontage en réduisant progressivement la poussée. Ce n'est que par la

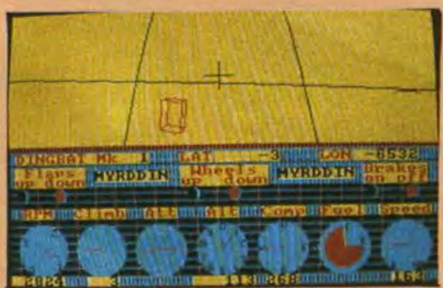


suite que vous pourrez tenter de vous éloigner légèrement du porte-avions, toujours en veillant à la sécurité du vol. N'oubliez pas que c'est votre vie qui est dans la boîte ! Quand vous maîtriserez bien la machine, l'Amiral qui coordonne les opérations vous nommera Flight Lieutenant et vous pourrez alors participer efficacement à la défense du porte-avions et, pourquoi pas, obtenir une promotion au grade supérieur pour peu que vous n'ayez pas fait couiner trop souvent le témoin d'avertissement qui sanctionnera toutes vos fautes. Et les occasions d'en commettre sont nombreuses : il faut penser à sortir le train d'atterrissag (ça paraît évident, mais il arrive qu'on l'oublie !), ne pas dépasser 300 kts avec le train sorti, surveiller l'essence, ne pas perdre de vitesse avec la tuyère en position arrière, etc. Bref, il s'agit là d'un programme s'adressant aux débutants, plus proche, aux yeux du pilote confirmé, du jeu d'arcade que du simulateur de vol.

MYRDDIN FLIGHT

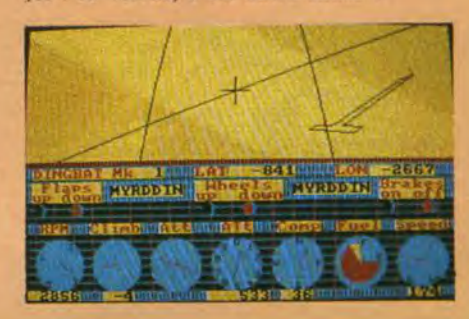
MYRDDIN SOFTWARE

Salut Alan ! Tu viens faire un tour ? Comment, c'est ton baptême de l'air ? On va aller se faire une petite promenade et quelques photos. Tiens, il paraît qu'AMSTRAD fait de la pub et à fait inscrire son nom en lettres géantes dans un champ : on va aller jeter un coup d'œil et, après, je t'emmenerai voir la pyramide noire qui vient d'être bâtie au nord du terrain.
Ta ceinture est bouclée ? OK, on va décoller. Tu vois, je commence par sortir les volets. On pourrait s'en dispenser, mais on consommerait alors davantage de piste et je me méfie car il y a une grande antenne juste au bout ! Ça, c'est la manette des



gaz. Je la pousse à fond vers l'avant. Ouais, je vais parler plus fort, parce que ça fait du bruit ! J'ai lâché les freins et on commence à rouler. Regarde l'indicateur marqué "Speed" : ça s'appelle un anémomètre (ou badin) et dès qu'il indiquera 45 nœuds, je vais tirer sur le manche. Voilà, c'est fait, on vole ! Tu n'as pas peur, au moins ? Je rentre le train puis les volets. On va rester vers 300 pieds, ce qui fait une centaine de mètres d'altitude. Regarde, on va passer tout près de la tour, là sur ta droite. Je vire légèrement à gauche ; d'ici une minute tu va voir la grosse pub AMSTRAD. Tiens, la voilà ! Pas mal, hein ? avec ses lettres de toutes les couleurs ! On va faire un cercle juste au-dessus. Bon, passe-moi la carte, on va mettre le cap sur la pyramide. Allez, je prends le 045, ça devrait coller. Au passage, on apercevra ces deux terrains, l'un en rouge, sur la gauche, l'autre en bleu sur la droite. Encore trois minutes, et on y sera. Ça va, tu n'es pas déçu par ton premier vol ? Oui, c'est vrai, cet avion est un peu lent et ne réagit pas très vite, mais la prochaine fois, je t'emmenerai avec un autre dès que je serai qualifié dessus : c'est le jour et la nuit !

Pyramide droit devant ! C'est une drôle de construction, tout en noir. Tiens, prends un coup les commandes pour virer à droite. Doucement ! Il ne faut pas trop incliner la bête... On va prendre le cap 180 et retourner au terrain. Moi, ce qui me plaît le plus, c'est l'atterrissage. Il est vrai que ça m'a coûté plusieurs séances d'entraînement. Voilà le terrain ; on va se poser face à l'ouest. Je réduis ma vitesse et sors les volets. Virage à droite pour se placer dans l'axe de la piste, et hop, on sort le train : s'agirait pas d'oublier ! On descend tout doucement et nous revoilà sur le plancher des vaches. Petits coups de freins pour s'arrêter et on rentre au parking. Ça t'a plu ? Et bien, je suis content. Tu n'auras qu'à revenir dimanche prochain, j'ai un copain qui nous propose un petit vol en jet : tu verras, c'est autre chose !



MISSION DELTA

ERE INFORMATIQUE



La première version de Mission Delta est apparue il y a maintenant trois ans sur ORIC et a obtenu un très vif succès car il s'agissait du premier simulateur de vol disponible sur un micro-ordinateur de faible coût. Malheureusement, de nombreux jeunes qui ont toujours tendance à confondre jeu d'arcade avec simulation réaliste, ont été déçus par ce programme, principalement à cause de l'absence de visualisation 3D du paysage survolé, mais aussi à cause, précisément, du réalisme de la simulation qui rend sa mise en œuvre presqu'aussi difficile que celle d'un avion réel.



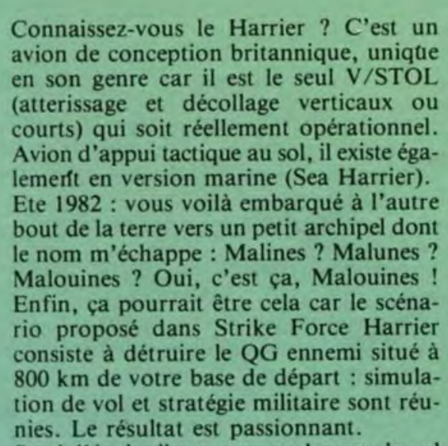
Vous vous trouvez aux commandes d'un intercepteur dont la mission consiste à détruire les avions ennemis qui évoluent dans une mystérieuse zone Delta dont les caractéristiques sont fort mal connues. L'heure est venue de décoller. Après avoir étudié le manuel de vol, vous sortez les volets à 20° et affichez une puissance réacteurs de 9,9 et la post-combustion sur 2. Après avoir contacté deux fois la tour pour les autorisations de pénétrer et de décoller, vous lâchez les freins. Quand le badin affiche une vitesse supérieure à 300 km/h, tirez légèrement le manche et rentrez le train dès que les roues ne touchent plus la piste. N'oubliez pas de rentrer les volets à 600 km/h et d'établir un dernier contact avec la tour pour libérer la fréquence locale et connaître la fréquence du centre de contrôle aérien. Voilà une procédure qui a le mérite d'être proche de la réalité, mais qui est suffisamment complexe pour dérouter le débutant. Et tout le programme est à l'avenant, c'est-à-dire très intéressant au niveau de la navigation aux instruments et du combat. Nous avons un peu moins aimé cette fameuse zone Delta qui enlève un peu de réalisme à la simulation. En conclusion, nous dirons que l'arrivée des programmes de simulation plus récents, sans doute, a relégué en arrière-plan ce logiciel, mais tous les fanas d'aviation attendent toujours le simulateur idéal avec visualisation réaliste de l'extérieur et de la planche de bord, et une simulation de procédures qui pourrait être celle de Mission Delta.

STRIKE FORCE HARRIER

MIRRORSOFT

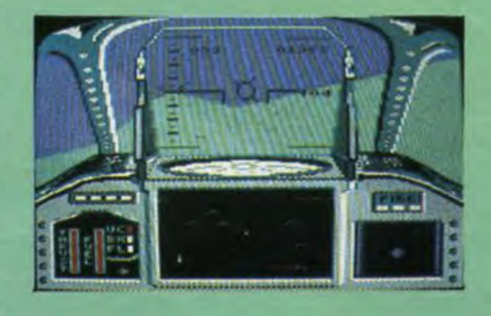
Connaissez-vous le Harrier ? C'est un avion de conception britannique, unique en son genre car il est le seul V/STOL (atterissage et décollage verticaux ou courts) qui soit réellement opérationnel. Avion d'appui tactique au sol, il existe également en version marine (Sea Harrier).

Ete 1982 : vous voilà embarqué à l'autre bout de la terre vers un petit archipel dont le nom m'échappe : Malines ? Malunes ? Malouines ? Oui, c'est ça, Malouines ! Enfin, ça pourrait être cela car le scénario proposé dans Strike Force Harrier consiste à détruire le QG ennemi situé à 800 km de votre base de départ : simulation de vol et stratégie militaire sont réunies. Le résultat est passionnant.



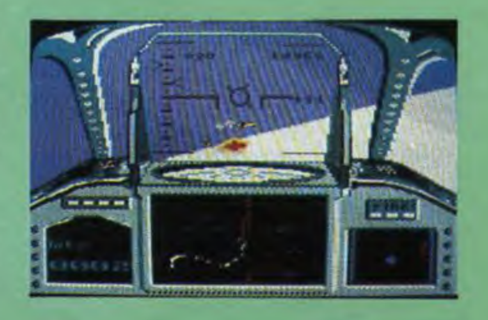
Sorti d'école, il y a peu, vos heures de vol sur ce type d'appareil sont inférieures à cent : il va falloir s'entraîner un peu. Harnais bouclé, sécurités de siège ôtées, le mécanicien sol vous souhaite "bon vol". Check-list initiale effectuée, vous lancez le moteur pour un décollage vertical, diffuseurs de poussée orientés vers le bas. Puissance maximum, les yeux fixés sur le HUD (Head Up Display) vous surveillez l'altimètre et l'indicateur d'attitude. Vers 700 pieds, vous décidez de faire un petit tour d'horizon en explorant les 360 degrés autour de vous. Remarquable, cette possibilité du Harrier qui le transforme en plate-forme d'observation. Au loin, la bataille fait rage. Bon, il est temps d'enclencher le FOFTRAC (Friend Or Foe TRACking) qui établit, sur son indicateur cathodique, une carte de la zone opérationnelle et des forces en présence.

Diffuseurs de poussée sur 0 degrés, vous partez en vol horizontal : l'avion a tendance à perdre de l'altitude, jusqu'à ce que sa vitesse soit suffisante. Brrr ! C'est une manœuvre à éviter près du sol ! Oh,



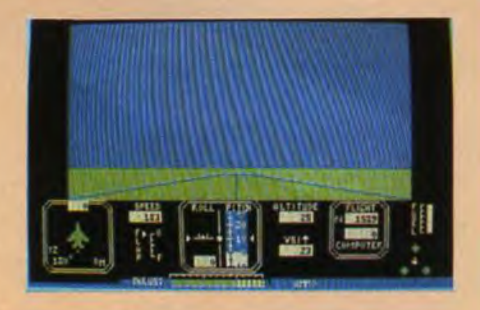
oh ! Un groupe de chars ennemis droit devant, près des montagnes. Si on faisait un petit carton ? Armement paré, à 300 nœuds et 500 pieds, vous foncez vers les cibles toutes désignées : les canons ont une portée de 3 km seulement et vous n'avez que 250 obus ; il faut donc déclencher le tir à coup sûr. Au premier rang, 2 chars s'embrasent et les autres fuient à toute vitesse. Pas question de les poursuivre, hélas, car votre mission prévoyait de ne pas s'éloigner de la base. Là-haut, dans le bleu du ciel, entre les quelques cumulus qui s'amoncellent, des traînées de condensation de chasseurs ennemis tracent des arabesques. Vous revoyez dans votre tête, tout en prenant le cap retour vers la base, ce film d'un combat aérien pris par Jeff, votre copain de toujours lors de sa précédente mission. Avec deux missiles tirés, il a réussi à abattre un chasseur, pendant qu'un autre prenait la fuite... Comme vous aimeriez être là-haut, à plus de 20 000 pieds !

Mais déjà, l'antenne radar de la base est en vue. Vous commencez votre approche, train sorti, paré pour un atterrissage vertical. L'altitude décroît rapidement, trop rapidement. Une brusque augmentation de poussée ralentit le taux de descente. Encore une dizaine de pieds et les roues touchent le sol. Vous arrêtez le moteur et déjà l'équipe sol se précipite. Quel instant agréable lorsqu'on enlève le casque et le masque à oxygène et que l'on peut enfin respirer au grand air.



FIGHTER PILOT

DIGITAL RESEARCH



Salut ! Je suis le major Mike Ado du 98e Flying Wing basé à New Marseille (vous ne connaissez pas ?). Je pilote un F15 Eagle. Oh, c'est une sacrée bonne bête.. Il fait beau ce matin et je me prépare pour une mission d'entraînement. Objectif : rallier la base Delta près des montagnes de Bluehill. Tiens, la semaine dernière un de mes potes s'est foutu en l'air dans le brouillard : il avait manqué la base, son calculateur de bord étant tombé en panne. Ce matin, ça ne risque pas de m'arriver. Je vais vous raconter un peu la vie d'un pilote du 98e FW... Ah, tiens, ça cause dans mon casque. Je peux partir ! Il roule lentement et me voilà aligné sur la piste. Je sors mes volets. Tout est paré pour le décollage. "Tiger One, take off !" Le gars à la tour semble de mauvais poil ce matin... M'en fous, je vais prendre mon pied ! Plein pot, la Post-Combustion enclenchée, ça commence à rouler. A 150 nœuds, je tire le manche et tout de suite, je rentre le train. Faut pas oublier les volets, non plus !



Je vais rester à 1500 pieds, j'ai envie de m'amuser. Sur la carte, j'ai repéré un terrain avec une tapée d'avions légers : je vais leur dire salut en passant à 650 nœuds au-dessus de chez eux. Cap 300, je ne vais pas beaucoup m'écarter de la carte qui m'amènera à Delta. Calculateur de navigation en marche, ma distance par rapport à la base ne fait que croître. Tiens, voilà le terrain ! Ils n'ont même pas eu le temps de me voir passer que je fonce déjà vers Delta. Je me guide avec la balise du terrain et sélectionne l'ILS pour une approche aux instruments. Voilà la piste ! Il y a un peu de vent, mais tout va bien : volets bas, trains sortis, vitesse 135 nœuds au toucher des roues ; un petit coup de frein après avoir coupé les gaz et me voilà arrêté sur la piste. Qu'est-ce qui se passe ? "Tiger One, scramble !" hurlent mes écouteurs. Je remonte la piste et me voilà reparti. L'opérateur sol me donne une série de caps qui vont m'emmener sur un "hostile" non identifié. Je sélectionne mon calculateur de tir. Le collimateur apparaît sur la tête de visée et l'armement est paré. 20 000 pieds pour 2 miles : j'ai son écho sur mon radar. Surprise ! un autre F15 ; ce n'est qu'une mission d'entraînement. J'ai vite fait de le rejoindre et de ralentir pour ne pas le dépasser : il est à ma merci... mais le voilà parti dans une série de manœuvres destinées à me décrocher. Tonneaux, boucles, piqués : rien à faire, je le suis ! Coup d'œil à la jauge, il est temps de rentrer. "Salut à toi, Blue Star, je rentre au bercail". Après ce message destiné à mon "plastron", je prends le cap retour vers la base. Il est temps de rentrer, car mon pétrole descend à vue d'œil. J'approche à vue et me pose sans incident. C'est fini pour aujourd'hui !

Cet entraînement est quotidien car un jour, il me sera peut-être demandé de combattre réellement et alors, pas question de faire une erreur. Ça vous plaîrait d'être un "Fighter Pilot" ?

RED ARROWS

DATABASE SOFTWARE



Je n'aurais jamais dû participer à ce concours idiot avec, pour premier prix, deux vols avec les Red Arrows (la patrouille acrobatique anglaise). Que d'émotions ! Je ne suis pas prêt à m'asseoir de nouveau dans un Hawk pour faire de la voltige ! Sympa pourtant, le père John, "Red 8" dans la patrouille. Le matin, il m'a proposé un petit vol d'initiation avant de participer, l'après-midi, à un show dans la banlieue de Londres.

Décollage gentillet, au cours duquel, pour me mettre en confiance, John me décrit les instruments. A gauche du tableau de bord, les indicateurs de train, freins et volets ; puissance du réacteur, altitude, taux de montée et vitesse air (en numérique). Au centre, un instrument bien spécial : le radar de suivi de formation. Pour finir, les indicateurs de roulis et d'assiette occupant la partie droite de la planche de bord.





Tout en me parlant, John grimpe vers 3000 pieds. Aucun repère au sol : je suis complètement désorienté. Seul l'horizon barre mon pare-brise, séparant le bleu du ciel du vert de la campagne anglaise. C'est parti pour un petit tonneau suivi d'une boucle : j'ai l'impression de peser lourd, lourd, lourd... Le sol se rapproche à une vitesse vertigineuse et je me sens écrasé sur mon siège ; ouf, nous voilà de retour en vol horizontal. Tiens, me dit John, prends les commandes. Oui, bascule le manche à droite ! Bizarre ! Pour un Hawk, il a l'air aussi lourd qu'un 747 : je m'attendais à mieux. Il est temps de rentrer vers le terrain : ce qui m'attend cet après-midi m'angoisse et m'émoustille tout à la fois !

16h30 : casque sur les oreilles, la tour vient de nous donner l'autorisation de rouler pour la présentation. Le temps est magnifique. "Tower, Red Leader : we are ready !" Ça y est, le grand cirque va commencer !

"Red, clear to take off !". Et ça roule ! Toute la patrouille... Quelle montée ! J'ai bien fait de manger léger... Dire qu'en bon Anglais, John s'est avalé du poisson à la confiture de groseilles !

Je vois les autres là, devant : on pourrait presque les toucher. Les avions dansent les uns par rapport aux autres. "Diamond... Go !" L'ordre du leader claque dans mes écouteurs. Formation en diamant, on commence une boucle qui me colle au siège. Oh, que ça descend vite ! "Eagle... Go !" Changement de formation pour un nouveau passage vertical terrain. J'essaye d'imaginer ce que donne ce ballet d'avions rouges vu d'en bas, par les spectateurs. "Concorde. Go !" Voilà qu'on imite la silhouette de l'avion toulousain, mangeur de cassoulet ! Cette fois, c'est une boucle à l'horizontale. Notre position, "Red 8", est juste à l'arrière droit de la patrouille. Après vingt minutes, qui m'ont semblé durer une heure, la tour nous autorise à l'atterrissage. J'ai l'impression de flotter sur un nuage. John se marre dans l'interphone : pas besoin de voir ma bouille pour comprendre ! Allez, ce n'est pas de ta faute, mon vieux, mais je ne suis vraiment pas fait pour la voltige !

Merci néanmoins pour cette expérience que je ne suis pas prêt d'oublier !



QUELQUES CONSEILS POUR REUSSIR LES PREMIERS VOLS

Il faut bien se dire une chose : piloter avec un simulateur est presque aussi difficile à faire qu'avec un véritable avion... bien que les risques soient inexistants ! En fait, ceci est dû au manque de précision, à la lenteur, à la taille mémoire réduite et... à la totale inaptitude des micros familiaux à une simulation de vol réaliste. Prenez un vrai pilote, mettez-le aux commandes de Spitfire 40 : il y a fort à parier qu'il ne réussira pas à atterrir qu'après plusieurs tentatives. Prenez un Amstradiste moyen, champion de voltige et as du pilotage sur Fighter Pilot, asseyez-le dans un bête Piper d'aéroclub : c'est la caisse en sapin garantie s'il essaie de décoller !

Pour jouer avec nos petits simulateurs, la première chose à faire consiste à bien lire la notice. Les principales caractéristiques de l'avion y sont, en général, consignées. Après cette phase préliminaire indispensable, on peut envisager le premier vol.

Pour le décollage, l'avion étant dans l'axe de la piste, il suffit de baisser les volets (pas ceux de la fenêtre, mais ceux de l'avion !), d'appliquer la puissance maximale au moyen de la manette des gaz et de lâcher les freins. Lorsque l'appareil roule, surveiller la vitesse. Dès qu'elle est suffisante (voir notice), tirer délicatement le manche : l'avion monte. On peut alors rentrer le train (lorsque c'est prévu) puis les volets. Attention, pour cette dernière manœuvre, il convient de respecter une vitesse très précise. L'avion pourra ensuite être mis en vol horizontal. Repérer la position de l'horizon par rapport au pare-brise : elle servira par la suite à maintenir l'avion à l'horizontale.

Avant de tenter le premier atterrissage, il convient de savoir manier l'avion correctement. Manche à gauche, le sol semble monter vers vous alors que l'aile gauche s'abaisse. Les degrés défilent sur le compas. On redresse l'avion et on fait la même chose à droite. Attention, si on incline trop l'avion, il perdra de l'altitude. L'autre phase de cet entraînement préliminaire consiste à se préparer, tout en restant à une altitude respectable, aux manœuvres d'atterrissage. Vitesse réduite, sortie des volets, l'avion doit descendre de manière régulière à quelques centaines de pieds/minute (voir indicateur "variomètre"). Lorsque l'appareil sera parfaitement maîtrisé, l'atterrissage deviendra envisageable. Il faut se placer dans l'axe de piste, à une distance respectable et effectuer les manœuvres d'approche telles qu'elles ont été apprises en altitude. L'ultime instant, avant le toucher des roues a son importance : le taux de chute doit être presque nul. Les gaz doivent être réduits au maximum. Dès que l'avion est sur la piste, on peut freiner.

Bien sûr, cette dernière phase est moins délicate avec les simulateurs de "Harrier", l'avion se posant verticalement !

TRADUCTION DE QUELQUES TERMES UTILISES

Landing :	atterrissage (aussi touchdown)
Take off :	décoller
Flaps :	volets
Undercarriage :	train d'atterrissage (aussi gear)
Throttle :	manette des gaz
Thrust :	puissance appliquée
Aircraft :	avion (aussi plane)
Brakers :	les freins
Reheat :	post combustion
Rudder :	palonnier (gouverne de direction)
Scramble :	décollage immédiat
Target :	cible
Elevator :	gouverne de profondeur
Ailerons :	ailerons (!) (virages)
Roll :	roulis
Pitch :	tangage
Yaw :	lacet
Heading :	cap
Bearing :	relèvement
Nose-up :	cabrer
Nose-down :	piquer

	Animation	Planche à Bord	Extérieur	Combat	Carte	Particularités	Manuel de vol	Réalisme
SPIFIRE 40	Bonne	Graphisme inégalé	Pistes Repères rares	Air/Air	Peu détaillée	Sauvegarde de la Progression sur disque	Bien	Bien
RED ARROWS	Moyenne	Peu réaliste	Aucun repère sol Vue sur la patrouille	Non	Non	mode tuteur pour apprentissage des figures	succinct	réactions de l'avion assez décevantes
FIGHTER PILOT	Bonne	Partiellement numérique	Pistes + quelques repères sol	Air/Air	Détaillée	Navigation, attaque et combat réalistes	Bien	Bien
JUMPJET	Lente	Correct	Moyen	Air/Air	Non	Décollage et atterrissage peu réalistes	Bien	Décevant
MISSION DELTA	Inexistante	Complète mais beaucoup d'instruments numériques	Inexistant	Air/Air	Succincte	Pilotage et aventure futuriste	Très bien	Correct pour vol aux instruments
STRIKE FORCE HARRIER	Très bonne	Peu réaliste	Très bien	Air/Air Air/Sol	Succincte	Allie stratégie et pilotage	Bien	Correct
MYRDINN FLIGHT	Fonction du niveau	Mixte analogique et numérique	Pistes + 20 repères sol	Non	Non	Permet l'entraînement à l'atterrissage	Moyen	Bien
TOMAHAWK	Très bien	Complète mais numérique	Bien	Air/Air Air/Sol	Détaillée	Seul simulateur d'hélicoptère	Bien	Très bien

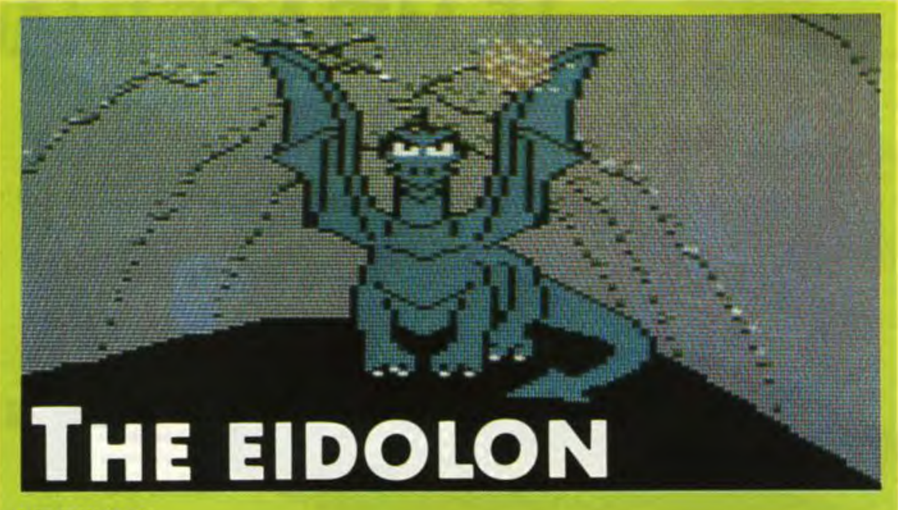
TOP SECRET

LORICIELS
Aventure



A partir du jour où, dans la province du Wago, la nouvelle du coup d'état est arrivée, la vie est devenue totalement insupportable. Une seule solution pour sauver la paix du pays : mettre en place une organisation secrète qui sera chargée de libérer le président, enlevé et emprisonné lors du soulèvement.
Vous êtes pratiquement dans la confidence de cette organisation car, Manu, un des membres de l'organisation, est votre voisin. Aujourd'hui, nous sommes le jour J – 1. Mais, soudain, enfer et damnation ! Manu vient d'être arrêté, et tout le réseau est démantelé. Alors, vous foncez, sans réfléchir... Il faut récupérer le matériel, découvrir les mots-de-passe qui vous sont encore inconnus et conduire le projet de Manu jusqu'à la réussite la plus totale.
Seulement, vous ne savez pas vraiment dans quel engrenage vous mettez le doigt ! Par où commencer, vers qui aller, à quelles personnes faut-il s'adresser ? On se calme ! N'oubliez pas que votre AMSTRAD ne supporte qu'un ordre à la fois, sous peine de s'emmêler les circuits...
Pour cela, vous avez, en haut de votre écran, un répertoire d'ordres que vous pouvez sélectionner grâce aux flèches de votre clavier et valider avec la touche COPY. D'autre part, n'oubliez pas d'utiliser le mode impératif pour vous faire entendre !
Si, par hasard, vous vous sentez complètement désorienté, vous pouvez toujours faire appel à une aide. Ne vous faites cependant pas trop d'illusions ! Cette aide restera plus souvent muette qu'efficace.
Vous serez amené à visiter toute la ville ; voici un petit éventail des lieux visités : la banque, un bar, un garage, un kiosque (qui ne va pas sans un square), sans oublier le confessional et le cimetière...
Une chose est sûre en ce qui concerne ce jeu : vous ne risquez pas d'être déçu par les images, bien dessinées avec de superbes couleurs. Mais (malheureusement, il y en a un), vous risquez de vous arracher les cheveux pour trouver un vocabulaire qui soit accepté par votre ordinateur. Je vais vous donner un indice pour ne pas être bloqué dès le début : lorsque vous êtes en bas de votre immeuble, vous avez deux orientations possibles, plus une sortie ; l'ordre correspondant à la sortie est : "SORS IMMEUBLE". Le reste des ordres est top secret ; espérons que vous arriverez à les découvrir !





THE EIDOLON

ACTIVISION
Aventure



Soudain, vous vous réveillez et vous êtes face à une porte ; que s'est-il donc passé ? Impossible de le savoir, votre mémoire vous fait défaut. Vous entrebaîllez alors la porte (une chance, elle n'est pas fermée à clé) et manquez de vous rompre les os dans un escalier aux marches abruptes qui se trouve immédiatement derrière la porte. En bas de l'escalier, se trouve une machine bizarre ayant pour nom : "The Eidolon". A l'intérieur, vous découvrez que son inventeur est le professeur Agon, vivant au siècle dernier.
La machine étant en parfait état de marche, vous vous retrouvez évoluant dans un labyrinthe de cavernes... Reste à connaître la signification de chaque cadran figurant au tableau de bord, et vous saurez où vous allez.
Au milieu, vous avez un indicateur de direction : il ne sera pas superflu car, dans ce dédale, rien ne ressemble plus à une caverne... qu'une autre caverne !
Tout en vous déplaçant, vous rencontrez des boules de couleurs différentes que vous pouvez charger à bord de l'Eidolon ; les rouges sont les plus destructives, les bleues ont pour effet de suspendre le cours du temps (l'effet n'est pas définitif), les jaunes permettent à la machine de reprendre un peu d'énergie et les vertes ont pour effet de transformer les créatures sur lesquelles vous tirez (mais attention, l'effet n'est pas connu d'avance ; en effet, la bête sera-t-elle ensuite plus ou moins dangeureuse ? That is the question)...
Lors de vos déplacements, vous êtes amené à rencontrer quatre créatures différentes ; il y en a une qu'il vaut mieux rencontrer en dernier : c'est le dragon. Quant aux trois autres, elles sont magiques : lorsque vous leur tirez dessus, elles se transforment en pierres précieuses que vous devez ramasser.
Est-il besoin de vous préciser que les pierres précieuses sont également magiques et qu'elles permettent d'affronter le dragon ? Pourquoi toujours revenir au dragon ? Parce qu'il constitue la clé pour sortir d'un niveau de difficulté... Et vous n'êtes pas au bout de vos peines, car il existe sept niveaux de difficulté et vous ne pouvez en ignorer aucun.
Vous pourrez passer un bon moment avec ce jeu, qui mérite de s'inscrire dans votre répertoire. A noter un scrolling latéral, très intéressant et rapide.

EN DIRECT D'ANGLETERRE

INCROYABLE!
LE SCOOP DU SALON INFORMATIQUE DE LONDRES!

UN PERIPHERIQUE POUR TRANSFERER 100 % DES PROGRAMMES DE CASSETTE A DISQUETTE

(Et même de disquette à cassette!)

LE MIRAGE IMAGER



NOUVEAU PRIX!

(le cours de la livre sterling a baissé)

450 F

PORT COMPRIS
CPC 464 et 664
Câble de raccord CPC 6128 : 50 FF

MANUEL entièrement en français

Ses caractéristiques :

- Extrêmement simple à utiliser
- On branche en 2 secondes et c'est prêt à fonctionner!
- Le simple fait de presser un bouton permet de transférer TOUT programme automatiquement de cassette à disquette, ou de disquette à cassette
- Succès de transfert à 100 %
- Les programmes transférés fonctionnent!!!
- Sauvegarde automatique de TOUT programme (100 %) disque/disque ou cassette/cassette
- Contrôlé par menu
- Commandes très simples (presser une touche!)
- Très amical, détecte les erreurs de l'opérateur
- 8 K RAM et 8 K ROM incorporés
- Compresse afin d'utiliser un espace minimum sur disque ou cassette
- Compatible avec les cartes d'extension
- Pour usage personnel
- Comporte une broche pour connecter d'autres périphériques
- Vitesse ordinaire ou rapide de sauvegarde cassette
- FANTASTIQUE : en appuyant sur un bouton, stoppez TOUT jeu à TOUT moment, et sauvegardez-le (disque ou cassette) tel qu'il est. Vous continuerez le jeu plus tard en repartant d'où vous vous êtes arrêté!

VENTE PAR CORRESPONDANCE - Envoyez votre commande (en français) directement à :

DUCHET Computers - 51, Saint-George Road - CHEPSTOW NP6 5LA - ANGLETERRE,
Téléphone : + 44 - 291 257 80

ENVOI IMMEDIAT PAR AVION dans le Monde entier. (Hors Europe ajouter 25 FF S.V.P.)

REGLEMENT PAR :

- Mandat-poste international : CPC 464/664 : 450 FF - CPC 6128 : 500 FF.
- Eurochèque ou chèque bancaire en livres sterling compensable en Angleterre : CPC 464/664 : 49,95 livres sterling - CPC 6128 : 54,45 livres sterling.

Rédiger les mandats, etc... à l'ordre de DUCHET Computers.

Si vous êtes pressé, réservez votre commande EN PARLANT EN FRANÇAIS!
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au 44 291 257 80.

ORDIVIDUEL

22, rue de Montreuil 94300 VINCENNES – Tél. : (1) 43.28.22.06
OUVERT DU MARDI AU VENDREDI de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h, LE SAMEDI de 10 h 30 à 19 h

REVENDEUR OFFICIEL AMSTRAD FRANCE

ORDIVIDUEL

PC 1512 ! L'AMSTRAD NOUVEAU EST ARRIVÉ !!!

RÉSERVEZ-LE DÈS AUJOURD'HUI EN REMPLISSANT LE BON CI-DESSOUS :

Je désire obtenir : ☐ de plus amples renseignements sur le PC 1512 ☐ un numéro prioritaire de réservation

NOM ______________ ADRESSE ______________________________ VILLE ______________

PCW

☐ PCW 8256 .... 5925 F
☐ PCW 8512 .... 7690 F
☐ ext. 256 K pour 8256 .... 450 F
☐ rallonge alim. + imp. .... 280 F
☐ stylo optique .... 890 F
☐ interf. RS 232/centronic .... 690 F
☐ housse (mon. + clavier + imp.) .... 299 F
☐ ruban imprimante (par 2) .... 198 F
☐ disquette 3" (DF-DD) .... 79 F
☐ souris (avec interf. et progr.) .... 1490 F

CPC

☐ CPC 6128 moniteur monochrome. .... **3990 F**
☐ CPC 6128 moniteur couleur. .... **5290 F**
☐ CPC 464 moniteur monochrome. .... **2690 F**
☐ CPC 464 moniteur couleur. .... **3990 F**

☐ imprimante DMP 2000 .... 1990 F
☐ interface RS 232 (Amstrad) .... 590 F
☐ souris .... 690 F
☐ joystick compétition PRO 5000 .... 195 F
☐ disquette vierge 3 pouces .... 35 F

☐ 1er lecteur de disquettes .... **1990 F**
☐ 2ème lecteur de disquettes .... **1590 F**
☐ cordon 2ème lecteur disquette .... 150 F



Imprimante CITIZEN 1200
120 CPS - matrice 9 x 9 - traction ou friction - jusqu'à 3 ex. compatible EBSON - garantie 2 ans - interface centronic intégrée.
Particulièrement bien adaptée à l'Amstrad cette imprimante vous donnera toutes satisfactions ! Compatible avec la plupart des logiciels de copie d'écran du commerce elle accepte également les caractères graphiques.
☐ imprimante CITIZEN 120 D .... 2490 F

PRODUITS DK TRONICS

Extension 64 K :
☐ pour 464-664 .... **599 F**

extension 256 K.ROM
☐ pour 464-664 .... **1.199 F**
☐ pour 6128 .... **1.199 F**

extension 256 K. silicon-disk
☐ pour 464-664 .... **1.199 F**
☐ pour 6128 .... **1.199 F**

stylo optique
☐ pour 464-664 en cassette .... **249 F**
☐ pour 464-664-6128- en ROM .... **349 F**
☐ magnétophone (avec câble) .... 340 F
☐ câble magnéto .... 50 F

Rallonge alimentation + vidéo
☐ ne soyez plus collé à l'écran, rallonge. **464** .... **130 F**
☐ ne soyez plus collé à l'écran, rallonge. .... **180 F**
☐ housse moni + clavier 6128 .... 175 F
☐ housse moni + clavier 464- 664 .... 175 F

Cassettes vierges C20
☐ les 5 .... **45 F**
☐ les 10 .... **80 F**

LOGICIELS DISQUETTE CPC

☐ super prof .... 820 F
☐ 3D chess .... 170 F
☐ 3D grand prix .... 150 F
☐ activator .... 150 F
☐ adresses (éd. smart) .... 190 F
☐ agenda (éd. smart) .... 230 F
☐ algebre .... 245 F
☐ amstradeus .... 570 F
☐ amstradivarius .... 175 F
☐ asphalt .... 180 F
☐ autoform. assembl. .... 295 F
☐ bactron .... 180 F
☐ balade au pays de big ben 250 F
☐ balade outre rhin .... 250 F
☐ batman .... 169 F
☐ billy la banlieue .... 199 F
☐ bob winner .... 180 F
☐ bobby bearing .... 195 F
☐ bombjack .... 150 F
☐ budget (éd. smart) .... 190 F
☐ c.a.o. .... 410 F
☐ calcumat .... 450 F
☐ carnet (éd. smart) .... 290 F
☐ carte de france .... 185 F
☐ cartoon .... 199 F
☐ cauldron 2 .... 180 F
☐ ciné clap .... 180 F
☐ city sliker .... 165 F
☐ d base 2 .... 790 F
☐ datamat .... 450 F
☐ deactivators .... 195 F
☐ deep strike .... 170 F
☐ disk 50 .... 200 F
☐ élite (français) .... 255 F

☐ équation inéquation .... 245 F
☐ fer et flammes (2 disq.) 295 F
☐ fido .... 200 F
☐ fighting warrior + teh way of ex .... 240 F
☐ fire lord .... 165 F
☐ géographie .... 220 F
☐ grand prix 500 .... 180 F
☐ graphic adventure creator 255 F
☐ graphic city .... 195 F
☐ hercule .... 200 F
☐ l'affaire sydney .... 199 F
☐ l'affaire véra cruz .... 199 F
☐ l'aigle d'or .... 199 F
☐ l'animalier .... 180 F
☐ l'ère du verseau .... 250 F
☐ l'héritage .... 199 F
☐ la geste d'artillac .... 265 F
☐ la solution (micro-applic.) 950 F
☐ la ville infernale .... 180 F
☐ le 5ème axe .... 160 F
☐ le diamant de l'île maudite 220 F
☐ le pacte .... 220 F
☐ le secret du tombeau .... 199 F
☐ les mines du roi aquantus 195 F
☐ logo en français .... 180 F
☐ lorigraph .... 295 F
☐ m.g.t. .... 180 F
☐ macadam bumper .... 240 F
☐ mailing (éd. smart) .... 190 F
☐ mandragore .... 255 F
☐ manhattan .... 180 F
☐ maracaïbo .... 180 F
☐ masque .... 195 F

☐ meurtre à gde vitesse .... 240 F
☐ mission delta .... 200 F
☐ multiplan .... 498 F
☐ omega planète invi. .... 265 F
☐ orphée .... 295 F
☐ pacific .... 180 F
☐ pédagociel (1 trim.) .... 250 F
☐ pédagociel (1 année) .... 720 F
☐ pouvoir .... 199 F
☐ prodigy .... 160 F
☐ rally 2 .... 199 F
☐ robbot .... 175 F
☐ saboteur .... 160 F
☐ sapiens .... 180 F
☐ skyfox .... 175 F
☐ split personnalities .... 170 F
☐ sram .... 180 F
☐ tempest .... 160 F
☐ templiers .... 220 F
☐ tennis 3D .... 160 F
☐ terreur sur le nid .... 195 F
☐ textomat .... 450 F
☐ thanatos .... 165 F
☐ way of exp. fist + fight war. .... 240 F
☐ they sold à million (n° 1) 180 F
☐ tobrouk 1942 .... 180 F
☐ tony truand .... 199 F
☐ top secret .... 240 F
☐ translock .... 185 F
☐ transmat .... 165 F
☐ trivial pursuit .... 259 F
☐ winter games .... 165 F
☐ zombi .... 180 F

LOGICIELS CASSETTE CPC

☐ algebre .... 175 F
☐ amstrad golds hits .... 120 F
☐ amstradeus .... 490 F
☐ asphalt .... 140 F
☐ autoform. assembl. .... 195 F
☐ azimuth head align. tape 110 F
☐ bactron .... 140 F
☐ batman .... 95 F
☐ billy la banlieue .... 140 F
☐ bobby bearing .... 115 F
☐ bomb jack .... 100 F
☐ budget familial .... 140 F
☐ c.a.o. .... 320 F
☐ cartoon .... 150 F
☐ cassette 50 .... 165 F
☐ cauldron 2 .... 110 F
☐ city sliker .... 105 F
☐ coloric .... 95 F
☐ cours solfege niveau 1 .... 180 F
☐ d.a.m.s. (micro-applic.) .... 295 F
☐ dan dare .... 125 F
☐ deactivators .... 115 F
☐ deep strike .... 120 F
☐ dossier boerhaave .... 150 F
☐ dun darach .... 110 F
☐ dynamite dan .... 100 F
☐ electric wonderland .... 120 F
☐ empire .... 195 F
☐ fichier (éd. smart) .... 150 F
☐ fire lord .... 105 F
☐ gems of stradus .... 100 F
☐ golden hits .... 120 F
☐ grand prix 3D .... 150 F
☐ grand prix 500 .... 150 F

☐ graphic city .... 150 F
☐ gunfright + way tiger + v. visiteur .... 145 F
☐ gutter .... 120 F
☐ initiation basic vol. 1 .... 199 F
☐ jungle jane .... 129 F
☐ l'affaire sydney .... 199 F
☐ l'affaire vera cruz .... 170 F
☐ l'aigle d'or .... 160 F
☐ l'héritage .... 170 F
☐ la bataille d'angleterre .... 140 F
☐ la geste d'artillac .... 265 F
☐ le 5ème axe .... 120 F
☐ le diamant de l'île maudite 180 F
☐ le millionnaire .... 140 F
☐ le mystère de kikekankoi 160 F
☐ le secret du tombeau .... 160 F
☐ les mines du roi aquantus 130 F
☐ lorigraph .... 195 F
☐ m.a. base .... 165 F
☐ m.g.t. .... 140 F
☐ macadam bumper .... 160 F
☐ manager .... 140 F
☐ mandragore .... 265 F
☐ manhattan .... 140 F
☐ maracaïbo .... 140 F
☐ master file (français) .... 180 F
☐ meurtre à gde vitesse .... 180 F
☐ mission delta .... 120 F
☐ never ending story .... 125 F
☐ nexor .... 110 F
☐ nexus .... 135 F
☐ omega planète invisible .... 265 F
☐ ordidactic .... 250 F

☐ pacific .... 120 F
☐ pedagociel (année complète) .... 720 F
☐ ping-pong .... 100 F
☐ planète base .... 140 F
☐ pouvoir .... 180 F
☐ prodigy .... 120 F
☐ rally 2 .... 160 F
☐ rambo .... 100 F
☐ robbot .... 130 F
☐ sai combat .... 120 F
☐ salut l'artiste .... 100 F
☐ sapiens .... 140 F
☐ shogun .... 115 F
☐ skyfox .... 120 F
☐ space moving .... 295 F
☐ split personnalities .... 120 F
☐ star avenger .... 80 F
☐ stress .... 120 F
☐ tableur (éd. smart) .... 180 F
☐ tempest .... 120 F
☐ templiers .... 180 F
☐ tennis 3D .... 120 F
☐ thanatos .... 105 F
☐ they sold a million (n° 1) 120 F
☐ they sold a million (n° 2) 120 F
☐ tobrouk 1942 .... 120 F
☐ tony truand .... 140 F
☐ tour du monde en 80 jours 120 F
☐ translock .... 150 F
☐ trivial pursuit .... 199 F
☐ winter games .... 115 F
☐ xarq .... 120 F

LOGICIELS PCW

☐ adresses (smart) .... 380 F
☐ alienor (logicys) .... 1055 F
☐ am-stram dames .... 199 F
☐ autoform. assembl. .... 295 F
☐ azerty .... 250 F
☐ banque (smart) .... 680 F
☐ batman .... 169 F
☐ bridge player 3 .... 199 F
☐ budget (éd. smart) .... 380 F
☐ colossus chess 4 .... 175 F
☐ d base 2 .... 790 F

☐ d.r. draw .... 599 F
☐ d.r. graph .... 599 F
☐ damocles (fact. + gest.) 1750 F
☐ fairlight .... 175 F
☐ fichier (éd. smart) .... 680 F
☐ force 4 + mission détector .... 199 F
☐ genecar .... 199 F
☐ graphologie + biorythmes .... 199 F
☐ histoire d'or .... 250 F

☐ multiplan .... 498 F
☐ nostradabur .... 699 F
☐ pocket base .... 780 F
☐ pocket calc .... 490 F
☐ pocket wordstar .... 790 F
☐ quick mailing .... 790 F
☐ reversi .... 199 F
☐ s.a.s. raid .... 160 F
☐ space invader .... 160 F
☐ tomahawk .... 210 F

Possibilités de crédit partiel ou total

UNE T.V. pour moins de 1000 F

Grâce à cette interface le moniteur de votre CPC deviendra une T.V.
☐ interface T.V. .... 990 F



TIRVITT 2
Esthétique, robuste, pratique le TIRVITT 2 vous séduira ! Contacts par micro-switches, un contacteur sous le socle permet le choix 4 ou 8 directions.
☐ TIRVITT 2 .... 150 F

SYNTHÉVOC 1





"Il ne lui manque que la parole", synthé. VOC1 la lui donne ! Très performant ce synthétiseur vocal va vous permettre de rendre votre ordinateur plus bavard qu'un politicien en campagne !
☐ synthétiseur vocal (prog. sur cassette) .... 499 F
☐ synthétiseur vocal prog. sur disquette) .... 549 F

NOUVEAU MODÈLE



Le "must" pour les amateurs de graphisme. Utilisée par la majorité des créateurs de logiciel cette tablette vous séduira par sa simplicité d'utilisation et la qualité "top niveau" des résultats obtenus. (ex. options : faire des points, traits, boîtes, cercles, texte, remplir, "zoom",...)
☐ graphiscop .... 990 F



Des boîtes géniales pour ranger vos supports.
☐ pour disquettes 5" 1/4 .... 180 F
☐ pour disquettes 3" et 3" 1/2 .... 160 F
☐ pour cassettes .... 99 F

Câble imprimante AMSTRAD
Vous permet de connecter votre AMSTRAD à n'importe quelle imprimante au standard "centronic"
☐ câble imprimante .... **150 F**
☐ ruban imprimante DMP1 (par 2) .... 198 F
☐ ruban imprimante DMP 2000 .... 99 F

ADAPTATEUR PERITEL TOUS CPC .... 450 F

Produits JAGOT et LEON

☐ E 210	1500 F	☐ E 200	420 F
☐ E 213	3800 F	☐ E 201	1000 F
☐ E 211	3700 F	☐ E 202	1000 F
☐ E 214	2000 F	☐ E 203	1100 F
☐ E 212	3700 F	☐ E 204	390 F
☐ E 215	2700 F	☐ E 101	590 F
☐ E 102	590 F	☐ E 103	590 F

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) désiré(s) ou faites-en une liste sur une feuille à part - Faites le total + frais de port (20 F pour achats inférieurs à 500 F, 40 F de 500 à 1000 F, 60 F pour achat supérieur à 1000 F).

NOM ______________ ORDINATEUR : ☐ **6128 coul.** ☐ **6128 mono.** ☐ **464 coul.** ☐ **464 mono.** ☐ **8256** ☐ **8512**

ADRESSE ______________ TÉL. ______ CODE POSTAL ______ VILLE ______

Mode de paiement : ☐ chèque / ☐ mandat / ☐ contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) – envoyer le tout à : **ORDIVIDUEL**, 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES.

Tous nos prix sont indicatifs

L'AFFAIRE SYDNEY

INFOGRAMES

Policier



Tout commence par une belle journée d'automne ; il fait beau, à peine froid. Vous êtes d'une humeur charmante... Vous vous sentez capable de faire des miracles... Mais, en fait, qui êtes-vous ?.. Le chef de la Brigade des recherches de Saint-Etienne qui s'est distingué dans l'affaire Vera-Cruz et vous venez d'être muté à Clermont-Ferrand.
Mais soudain, un coup de téléphone et tout bascule... Au petit matin, un homme a été abattu dans la rue, d'une balle en pleine tête. Vous êtes demandé d'urgence sur les lieux afin d'effectuer les premières constatations.
Et votre enquête commence ; j'espère que vous n'avez pas oublié votre pipe et votre chapeau car vous avez déjà la loupe à votre disposition. Surtout, prenez le temps de passer au peigne fin (pas facile !) le lieu du crime (car il y a crime incontestablement), afin de relever le plus d'indices possible. Apparemment, l'assassin connaissait bien les habitudes de la victime ; mais, d'où a-t-il pu tirer ?
Elémentaire, mon cher W.....! De l'appartement dont la fenêtre est anormalement restée ouverte. Et vous voilà parti à la recherche de plus de renseignements vous permettant de découvrir l'identité de l'assassin.

Mais n'allez pas trop vite... vous êtes loin de posséder tous les éléments. Il vous reste à regagner votre bureau afin d'appliquer les méthodes traditionnelles. Vous serez intraitable (on ne vous connaît pas !) lors des dépositions et de la comparaison des éléments.
Pour vous permettre de terminer votre enquête en un tour de main, outre votre flair incontestable (et incontesté), vous disposez d'un réseau informatique : le



RESEAU DIAMANT. Grâce à lui, vous pouvez dialoguer directement avec les autres services de gendarmerie, administrations préfectorales et pénitentiaires. Ainsi, vous avez l'avantage d'avoir une réponse immédiate aux diverses questions que vous vous posez.
Vous avez maintenant tous les éléments pour être éblouissant dans cette enquête captivante. J'ai réussi à ne vous livrer aucun indice, mais je vous donnerai quand même un conseil : évitez les arrestations arbitraires, sans preuves irréfutables, si vous voulez conserver votre image de marque !..

LE PACTE

LORICIELS

Aventure

Lorsque vous avez la boîte du Pacte entre les mains, vous ne savez déjà plus ce que vous devez faire... Simplement du rouge et du noir, est-ce de bon augure ? D'autant plus qu'il s'agit de pénétrer dans un univers où les forces du bien ont conclu un Pacte avec la nuit, l'ombre, le mal et les démons depuis quatre siècles déjà ! Et si vous étiez responsable de la libération des puissances diaboliques ? Vous n'êtes pas superstitieux, mais enfin... on ne sait jamais ! Tant pis, c'est trop tentant, vous vous lancez à l'eau.
Enfin, façon de parler car vous vous retrouvez face à une demeure mystérieuse et vous sentez que l'atmosphère est lourde, si lourde... Mais vous n'avez plus le choix ; il faut maitenant combattre et percer le mystère qui se trouve entre ces murs, si vous ne voulez pas devenir un POSSEDE...
Vous êtes sur le seuil de la maison avec tout votre équipement ; en effet, vous êtes là pour vous battre et non pas pour courir au suicide ! Alors, pour affronter tous les phénomènes surnaturels que vous allez rencontrer, vous avez un appareil photo ultra-perfectionné, un briquet, un paquet de cigarettes (pour vous remonter le moral de temps en temps), un crucifix, une torche électrique et un révolver (je ne suis pas convaincu de son efficacité contre les démons !.. mais c'est toujours rassurant de se sentir "fort").
Vous êtes prêt ? Alors, allez-y, rentrez !.. Brrr...! Comme il fait sombre ! Vite, allumez la torche !.. Et maintenant, il ne vous reste plus qu'à visiter toutes les pièces (croyez-moi, ce n'est pas un deux pièces-cuisine ?) afin de trouver des indices. Si vous arrivez dans la salle à manger, n'oubliez pas d'avoir avec vous un verre et d'éteindre votre torche ; car alors, vous pourrez assister à une véritable scéance de spiritisme et, si vous émettez des ondes favorables, l'esprit répondra à vos questions et vous donnera beaucoup d'indications fort intéressantes...
Pendant vos recherches, vous rencontrerez peut-être Wilson, Laura et son chien Black qui sont arrivés en même temps que vous, avec leur propre matériel ; ce sera alors un atout supplémentaire pour vous. Enfin, n'oubliez pas de surveiller en permanence votre état psychologique, car s'il a le malheur de passer à 0, vous sombrerez à tout jamais dans la folie (Avouez quand même que ce serait une grande perte !).
Et si par hasard vos nerfs craquent, vous n'avez plus qu'une seule solution : FUIR... Mais méfiez-vous, car : "vous ne quitterez pas le Pacte si facilement !.."
Si vous aimez ressentir une atmosphère pesante et avoir quelques frissons dans le dos, procurez-vous ce jeu tout de suite. Vous aimerez aussi la manière de donner vos ordres ; en effet, vous disposez de deux lexiques (un de verbes et un de noms). Il ne vous reste plus qu'à sélectionner les mots désirés et valider... seulement, attention, seuls les ordres sensés seront acceptés !



TANKATAK

Arnaud MENIN

TANKATAK est un classique du jeu d'arcade mais qui n'avait pas encore été présenté sur Amstrad. Aux commandes de votre char, vous devez vous faufiler à travers une végétation envahissante et truffée de pièges de plus en plus nombreux pour détruire le char ennemi piloté par votre adversaire. Lorsque vous serez à portée de tir, ce sera un combat acharné pour lancer vos missiles qui détruisent tout sur leur passage. Mais attention, il faut impérativement éviter d'entrer en contact avec les obstacles qui envahissent l'écran, sinon c'est la destruction assurée. Si vous désirez obtenir une plus grande portée de tir, évitez de maintenir le doigt en permanence sur la gâchette. Et que le meilleur gagne !

Notes : la petite touche Enter a été redéfinie pour lister le programme. Enfin, si vous possédez un doubleur de joystick, remplacez le INKEY (52) par INKEY 53.

Commandes

Joueur 1	Joueur 2
joystick ou	joystick ou pavé numérique
Haut = A	Haut = 4
Bas = Z	Bas = 1
Gauche = X	Gauche = 2
Droite = C	Droite = 3
Tir = Caps Lock	Tir = .

```
10 '
20 '   // T A N K A T A K //
30 '   //    A. MEMIN     //
40 '
50 KEY 139,"mode 2:ink 0,0:paper 0:pen 1
:ink 1,24:cls:border 1:list "
60 DEFINT a-z
70 DIM p(40,20)
80 tk1=3:tk2=3:
90 WHILE a$<>"":a$=INKEY$:WEND:'    vide
 buffer clavier
100 '
110 'presentation
120 '
130 MODE 1:INK 0,0:INK 1,25:INK 2,18:INK
 3,13:BORDER 0,2:PAPER 0
140 CLS
150 LOCATE 14,2:PEN 3:PRINT "Arnaud Memi
n"
160 LOCATE 16,4:PRINT "presente"
170 LOCATE 12,6:PEN 2:PRINT "T A N K A T
 A K";CHR$(164);
180 '
190 DY=240
200 RESTORE 260
210 READ DX1,DX2:IF DX1=-1 THEN GOTO 250
220 PLOT DX1,DY,1:DRAW DX2,DY
230 DY=DY-3
240 GOTO 210
250 '
260 DATA 320,350,285,360,282,364,279,367
,275,370,273,372,271,371,271,371,273,368
,275,365
270 DATA 225,430,190,445,188,450,187,451
,188,449,189,448,190,447,191,445,194,442
,198,438,204,434,205,432,-1,-1
280 '
290 PLOT 279,228,1:DRAW 150,280
300 PLOT 275,225,1:DRAW 146,274
310 PLOT 277,226,1:DRAW 148,277
```

▷

```
320 PLOT 146,274:DRAW 150,280
330 'CHOIX OPTION
340 LOCATE 16,18:PEN 2:PRINT "_1) JEU."
350 LOCATE 16,20:PRINT "_2) FIN."
360 '
370 RESTORE 490
380 A$=INKEY$
390 IF A$="2" THEN MODE 2:INK 1,24:PEN 1
:BORDER 1:END
400 IF A$="1" THEN GOTO 520
410 '
420 '
430 '
440 READ a,b
450 IF a=-1 THEN FOR t=1 TO 3000:NEXT:RE
STORE :GOTO 370
460 IF a=0 THEN FOR t=1 TO 100:NEXT:GOTO
 380
470 SOUND 1,a,b,14:SOUND 2,(a*2)-10,b,15
480 GOTO 380
490 DATA 379,20,0,5,379,20,0,5,379,20,31
9,20,253,20,284,20,319,20,284,25,379,20,
0,5,379,20,0,5,379,20,319,20,253,20,284,
20,319,20,284,25,253,20,319,20,284,20,25
3,15,213,20,239,20,253,20
500 DATA 284,20,319,20,284,15,239,20,253
,20,284,20,319,20,284,20,253,25,0,5,253,
20,319,20,284,20,253,15,213,20,239,20,25
3,20,284,20,319,20,284,15,239,20,253,20,
284,20,319,20,358,20,319,20,379,32
510 DATA -1,0
520 ' DECORS - COULEURS
530 '
540 MODE 1
550 'REDEF CARACTERES
560 SYMBOL AFTER 32
570 SYMBOL 150,&X0,&X0,&X11110,&X111000,
&X11111110,&X11111111,&X1111110,&X0:' d
roite
580 SYMBOL 151,&X0,&X0,&X1111000,&X11100
,&X1111111,&X11111111,&X1111110,&X0:' g
auche
590 SYMBOL 152,&X0,&X0,&X1000,&X1000,&X1
11100,&X11111111,&X11111111,&X11000011:'
haut
600 SYMBOL 153,&X0,&X0,&X10000,&X10000,&
X111100,&X11111111,&X11111111,&X11000011
:'bas
610 SYMBOL 253,&X111100,&X1111110,&X1111
1111,&X11111111,&X1111110,&X111100,&X110
00,&X11000
620 '
630 '
640 WINDOW #0,1,40,1,20:WINDOW #1,1,40,2
1,25
650 INK 0,2:INK 1,6:INK 2,21:INK 3,13
660 BORDER 3
670 PAPER #0,0:PAPER #1,3:CLS #0:CLS #1:
PEN #1,0
680 '
690 LOCATE #1,13,1:PRINT #1,"Nombre de T
anks :"
700 LOCATE #1,18,3:PRINT #1,"Score :"
710 LOCATE #1,19,5:PRINT #1,"Fuel"
720 '
730 PEN 3
740 WHILE obj<50
750 xo=INT(RND*40)+1
760 yo=INT(RND*20)+1
770 LOCATE xo,yo:p(xo,yo)=1
780 obj=obj+1
790 ON INT(RND*3)+1 GOSUB 810,820,830
800 WEND:GOTO 850
810 PRINT CHR$(207);:SOUND 1,900,3,12:RE
TURN
820 PRINT CHR$(252);:SOUND 1,700,3,12:RE
TURN
830 PRINT CHR$(253);:SOUND 1,500,3,12:RE
TURN
840
850 PEN 1:FOR DX=5 TO 255:PLOT DX,2,1:DR
AW DX,8:SOUND 1,DX*2,1:NEXT
860 f1=250:f2=250
870 PEN 2:FOR DX=385 TO 635:PLOT DX,2,2:
DRAW DX,8:SOUND 1,DX*2,1:NEXT
880 '
890 X1=2:Y1=5:X2=38:Y2=15:DIR1=2
900 PEN 1:LOCATE X1,Y1:PRINT CHR$(150);:
P(X1,Y1)=0
910 PEN 2:LOCATE X2,Y2:PRINT CHR$(151);:
P(X2,Y2)=0
920 '
930 'debut BOUCLE PRINCIPALE
940 '
950 FOR t=1 TO 500:NEXT t
960 SOUND 1,650
970 SOUND 1,600
980 SOUND 1,50,9
990 '
1000 PEN #1,1:LOCATE #1,2,2:FOR n=1 TO t
k1:PRINT #1,CHR$(150);" ";:NEXT
1010 PEN #1,2:LOCATE #1,35,2:FOR n=1 TO
tk2:PRINT #1,CHR$(151);" ";:NEXT
1020 '
1030 PEN #1,1:LOCATE #1,2,4:PRINT #1,sc1
1040 PEN #1,2:LOCATE #1,35,4:PRINT #1,sc
2
1050 '
1060 IF f1<1 THEN GOTO 1110
1070 IF (INKEY(74)=0 OR INKEY(63)=0) AND
 x1>1 THEN IF p(x1-1,y1)=1 THEN 1930:ELS
E GOSUB 1360:dir1=1:PEN 1:f1=f1-1:x1=x1-
1:LOCATE x1,y1:PRINT CHR$(151);" ";:GOTO
 1110
1080 IF (INKEY(75)=0 OR INKEY(62)=0) AND
 x1<40 THEN IF p(x1+1,y1)=1 THEN 1930:EL
SE GOSUB 1360:dir1=2:PEN 1:f1=f1-1:x1=x1
+1:LOCATE x1-1,y1:PRINT " ";CHR$(150);:G
OTO 1110
1090 IF (INKEY(72)=0 OR INKEY(69)=0) AND
 y1>1 THEN IF p(x1,y1-1)=1 THEN 1930:ELS
E GOSUB 1360:dir1=3:PEN 1:f1=f1-1:LOCATE
 x1,y1:PRINT " ";:y1=y1-1:LOCATE x1,y1:P
RINT CHR$(152);:GOTO 1110
1100 IF (INKEY(73)=0 OR INKEY(71)=0) AND
 y1<20 THEN IF p(x1,y1+1)=1 THEN 1930:EL
SE GOSUB 1360:dir1=4:PEN 1:f1=f1-1:LOCAT
E x1,y1:PRINT " ";:y1=y1+1:LOCATE x1,y1:
PRINT CHR$(153);:GOTO 1110
1110 IF tx1<>0 THEN GOSUB 1400:
1120 IF INKEY(76)=0 OR INKEY(70)=0 THEN
GOSUB 1520:LOCATE x1,y1:PRINT p1$;
1130 '
1140 IF f2<1 THEN GOTO 1190
1150 IF (INKEY(50)=0 OR INKEY(14)=0) AND
 x2>1 THEN IF p(x2-1,y2)=1 THEN 2140:ELS
E GOSUB 1360:dir2=1:PEN 2:f2=f2-1:x2=x2-
1:LOCATE x2,y2:PRINT CHR$(151);" ";:GOTO
 1190
1160 IF (INKEY(51)=0 OR INKEY(5)=0) AND
x2<40 THEN IF p(x2+1,y2)=1 THEN 2140:ELS
E GOSUB 1360:dir2=2:PEN 2:f2=f2-1:x2=x2+
1:LOCATE x2-1,y2:PRINT " ";CHR$(150);:GO
TO 1190
1170 IF (INKEY(48)=0 OR INKEY(20)=0) AND
 y2>1 THEN IF p(x2,y2-1)=1 THEN 2140:ELS
E GOSUB 1360:dir2=3:PEN 2:f2=f2-1:LOCATE
 x2,y2:PRINT " ";:y2=y2-1:LOCATE x2,y2:P
RINT CHR$(152);:GOTO 1190
1180 IF (INKEY(49)=0 OR INKEY(13)=0) AND
 y2<20 THEN IF p(x2,y2+1)=1 THEN 2140:EL
SE GOSUB 1360:dir2=4:PEN 2:f2=f2-1:LOCAT
E x2,y2:PRINT " ";:y2=y2+1:LOCATE x2,y2:
PRINT CHR$(153);:GOTO 1190
1190 IF tx2<>0 THEN GOSUB 1680:
1200 IF INKEY(52)=0 OR INKEY(7)=0 THEN
GOSUB 1800:LOCATE x2,y2:PRINT p2$;
1210 PLOT 5+f1,2,3:DRAW 5+f1,8
1220 PLOT 385+f2,2,3:DRAW 385+f2,8
1230 '
1240 IF INT(RND*50)>15 THEN 1050
1250 PEN 3
1260 xo=INT(RND*40)+1:yo=INT(RND*20)+1
1270 IF (xo=x1 AND yo=y1) OR (xo=x2 AND
yo=y2) THEN 1260
1280 LOCATE xo,yo:SOUND 1,150,3,12:SOUND
 1,20,3,12
1290 p(xo,yo)=1
1300 ON INT(RND*3)+1 GOSUB 1320,1330,134
0:
1310 GOTO 1050
1320 PRINT CHR$(207);:SOUND 1,900,3,12:R
ETURN
1330 PRINT CHR$(252);:SOUND 1,700,3,12:R
ETURN
1340 PRINT CHR$(253);:SOUND 1,500,3,12:R
ETURN
1350 '
1360 SOUND 2,2500,4,12,,,3:SOUND 4,1500,
5,13:RETURN
1370 '
1380 'tir1
1390 '
1400 PEN 1
1410 SOUND 1,TX1*TY1*2,3,12
1420 LOCATE tx1,ty1:PRINT " ";
1430 tx1=FN ftx1(tx1)
1440 ty1=FN fty1(ty1)
1450 nt1=nt1+1:IF nt1>9 THEN nt1=0:tx1=0
```

```
:RETURN
1460 IF tx1<1 OR tx1>40 THEN tx1=0:RETUR
N
1470 IF ty1<1 OR ty1>20 THEN tx1=0:RETUR
N
1480 IF tx1=x2 AND ty1=y2 THEN GOTO 2140
1490 p(tx1,ty1)=0:LOCATE tx1,ty1:PRINT C
HR$(144);
1500 RETURN
1510 'appui touche tir1
1520 PEN 1:IF TX1<>0 THEN LOCATE TX1,TY1
:PRINT " "
1530 SOUND 1,3000,4,12,,,15:SOUND 1,1000
,3,13
1540 ON dir1 GOTO 1550,1570,1590,1610
1550 DEF FN ftx1(tx1)=tx1-1:DEF FN fty1(
ty1)=ty1:'def fonction tir1 gauche
1560 p1$=CHR$(151):GOTO 1630
1570 DEF FN ftx1(tx1)=tx1+1:DEF FN fty1(
ty1)=ty1:'def fonction tir1 droit
1580 p1$=CHR$(150):GOTO 1630
1590 DEF FN ftx1(tx1)=tx1:DEF FN fty1(ty
1)=ty1-1:'def fonction tir1 haut
1600 p1$=CHR$(152):GOTO 1630
1610 DEF FN ftx1(tx1)=tx1:DEF FN fty1(ty
1)=ty1+1:'def fonction tir1 bas
1620 p1$=CHR$(153)
1630 tx1=x1:ty1=y1
1640 GOTO 1400
1650 '
1660 ' Tir2
1670 '
1680 PEN 2
1690 SOUND 1,TX2*TY2*2,3,12
1700 LOCATE tx2,ty2:PRINT " ";
1710 tx2=FN ftx2(tx2)
1720 ty2=FN fty2(ty2)
1730 nt2=nt2+1:IF nt2>9 THEN nt2=0:tx2=0
:RETURN
1740 IF tx2<1 OR tx2>40 THEN tx2=0:RETUR
N
1750 IF ty2<1 OR ty2>20 THEN tx2=0:RETUR
N
1760 IF tx2=x1 AND ty2=y1 THEN GOTO 1930
1770 p(tx2,ty2)=0:LOCATE tx2,ty2:PRINT C
HR$(144);
1780 RETURN
1790 'appui touche tir2
1800 PEN 2:IF TX2<>0 THEN LOCATE TX2,TY2
:PRINT " "
1810 SOUND 1,3000,4,12,,,15:SOUND 1,1000
,3,13
1820 ON dir2 GOTO 1830,1850,1870,1890
1830 DEF FN ftx2(tx2)=tx2-1:DEF FN fty2(
ty2)=ty2:'def fonction tir2 gauche
1840 p2$=CHR$(151):GOTO 1910
1850 DEF FN ftx2(tx2)=tx2+1:DEF FN fty2(
ty2)=ty2:'def fonction tir2 droit
1860 p2$=CHR$(150):GOTO 1910
1870 DEF FN ftx2(tx2)=tx2:DEF FN fty2(ty
2)=ty2-1:'def fonction tir2 haut
1880 p2$=CHR$(152):GOTO 1910
1890 DEF FN ftx2(tx2)=tx2:DEF FN fty2(ty
2)=ty2+1:'def fonction tir2 bas
1900 p2$=CHR$(153)
1910 tx2=x2:ty2=y2
1920 GOTO 1680
1930 'destruction d'un tank 1
1940 GOSUB 2350
1950 CLS:PEN 1
1960 LOCATE 5,5:PRINT "Joueur n1,"
1970 LOCATE 3,8:PRINT "Vous avez perdu u
n tank !"
1980 tk1=tk1-1:IF tk1<1 THEN LOCATE 3,10
:PRINT "Vous avez perdu !"
1990 sc2=sc2+500:PEN 2:LOCATE 4,12:PRINT
 "BONUS DU JOUEUR n2 : ";sc2;"+";
2000 PEN 3:FOR f2=f2 TO 0 STEP -1
2010 PLOT 385+f2,2,3:DRAW 385+f2,8,3
2020 bonus=bonus+1:LOCATE 32,12:PRINT bo
nus;
2030 SOUND 1,f2,1,13:SOUND 2,f2*3,1,13
2040 NEXT :sc2=sc2+bonus:bonus=0
2050 PEN 2:LOCATE 6,15:PRINT "Score du j
oueur 2 =";sc2
2060 FOR t=1 TO 5000:NEXT t
2070 IF tk1<1 THEN 2080 ELSE 630
2080 ERASE p
2090 PEN #1,1:LOCATE #1,2,4:PRINT #1,sc1
2100 PEN #1,2:LOCATE #1,35,4:PRINT #1,sc
2
2110 PEN 3:LOCATE 31,19:PRINT "Espace...
";
2120 sc1=0:sc2=0
2130 WHILE INKEY(47)<>0:WEND:GOTO 10
2140 'destruction d'un tank 2
2150 GOSUB 2350
2160 CLS:PEN 2
2170 LOCATE 5,5:PRINT "Joueur n2,"
2180 LOCATE 3,8:PRINT "Vous avez perdu u
n tank !"
2190 tk2=tk2-1:IF tk2<1 THEN LOCATE 3,10
:PRINT "Vous avez perdu !"
2200 sc1=sc1+500:PEN 1:LOCATE 4,12:PRINT
 "BONUS DU JOUEUR n1 : ";sc1;"+";
2210 PEN 3:FOR f1=f1 TO 0 STEP -1
2220 PLOT 5+f1,2,3:DRAW 5+f1,8,3
2230 bonus=bonus+1:LOCATE 32,12:PRINT bo
nus;
2240 SOUND 1,f1,1,13:SOUND 2,f1*3,1,13
2250 NEXT :sc1=sc1+bonus:bonus=0
2260 PEN 1:LOCATE 6,15:PRINT "Score du j
oueur 1 =";sc1
2270 FOR t=1 TO 5000:NEXT t
2280 IF tk2<1 THEN 2290 ELSE 630
2290 ERASE p
2300 PEN #1,1:LOCATE #1,2,4:PRINT #1,sc1
2310 PEN #1,2:LOCATE #1,35,4:PRINT #1,sc
2
2320 PEN 3:LOCATE 31,19:PRINT "Espace...
";
2330 sc1=0:sc2=0
2340 WHILE INKEY(47)<>0:WEND:GOTO 10
2350 'reinitialisation partielle
2360 ERASE p:DIM p(40,20)
2370 tx1=0:tx2=0:
2380 nt1=0:nt2=0
2390 obj=0
2400 RETURN
```

POUSSE-POUSSE

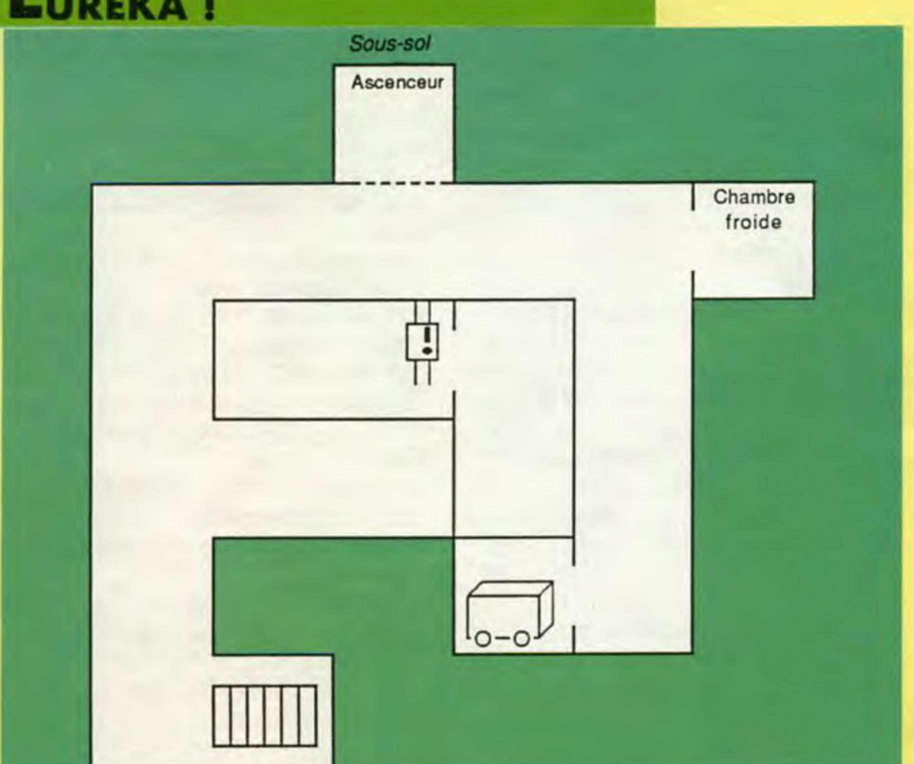
Alain LEBOUC

Ce petit programme est une simulation du jeu de pousse-pousse bien connu de tous les écoliers. Il suffit de remettre toutes les lettres de l'alphabet dans le bon ordre en déplaçant la case vide à l'aide des touches fléchées. Volontairement dépouillé, par l'auteur, ce programme que vous aurez tapé en quelques minutes, laisse libre cours à votre imagination pour la réalisation d'un habillage multicolore, l'adjonction d'une routine sonore et, pourquoi pas, une redéfinition graphique des caractères. Dernière suggestion pour ceux qui sont dévorés par le démon de la programmation : Pourquoi ne pas tenter d'écrire un programme qui reconstitue le puzzle de façon entièrement automatique ?




```
10 CLS:DIM a$(4,4):DATA  ,Q,W,E,R,T,M,U,
I,O,P,A,S,D,F,G,H,J,K,L,X,C,V,B,N
20 FOR I = 0 TO 4:FOR J=0 TO 4:READ a$(I
,J):LOCATE I*4+10,J*3+5:PRINT A$(I,J):NE
XT J:NEXT I
30 tx=10:ty=tx/2
40 x$="*":LOCATE tx,ty:PRINT x$
50 rx=tx:ry=ty:rtx=x:rty=y:A$=INKEY$:IF
A$="" THEN 50
60 IF ASC(A$)=240 THEN y=y-1:GOSUB 110:t
y=ty-3
70 IF ASC(A$)=241 THEN y=y+1:GOSUB 110:t
y=ty+3
80 IF ASC(A$)=242 THEN x=x-1:GOSUB 110:t
x=tx-4
90 IF ASC(A$)=243 THEN x=x+1:GOSUB 110:t
x=tx+4
100 GOTO 40
110 IF y<0 THEN y=0:TY=8
120 IF y>4 THEN y=4:TY=14
130 IF x<0 THEN x=0:TX=14
140 IF x>4 THEN x=4:TX=22
150 y$=a$(x,y):r$=x$:x$=y$:a$(rtx,rty)=y
$:a$(x,y)=x$:LOCATE rx,ry:PRINT y$:RETUR
N
```





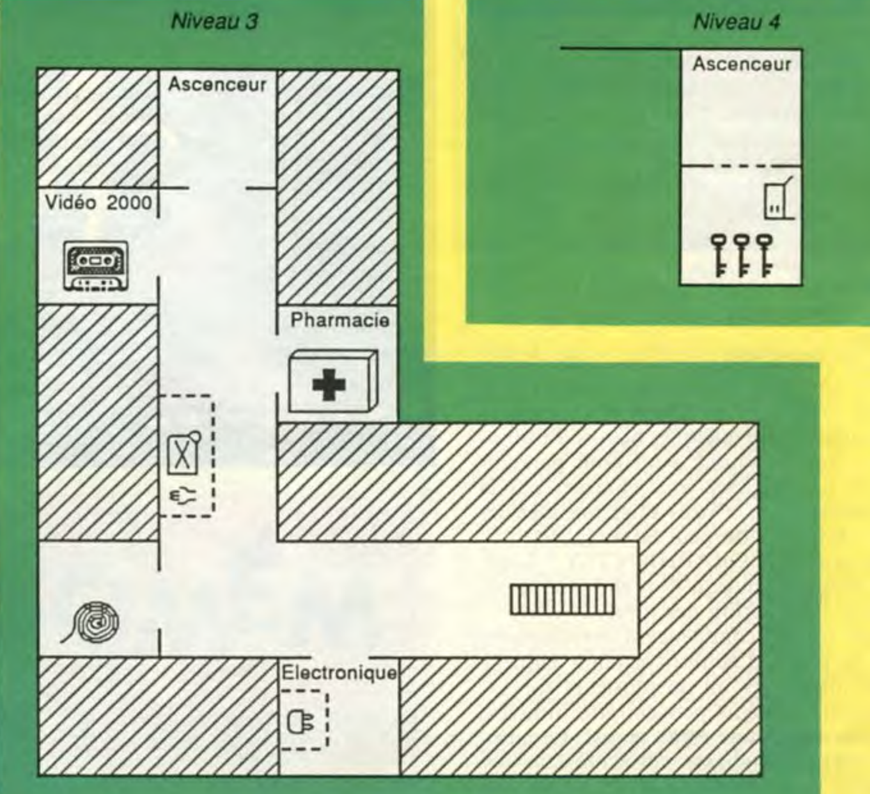
1) Prendre Yannick, aller au niveau 2, prendre une arme ; toujours au niveau 2, prendre les clés (cf. plan), aller à l'ascenseur, monter niveau 4, mettre les clés dans la main, mettre icône sur "ouvrir porte", appuyer sur "F" et ensuite ouvrir "arrière", entrer dans la salle et prendre une des trois clés, descendre au niveau 1, aller au camion 1 (cf plan), monter dans le camion, mettre clé en main, mettre icône sur "activer" pour le bouton rouge et l'accélérateur, faire de même pour les camions 2 et 3.

MBI



Olivier DEMANGEL
Laurent BROUTIN

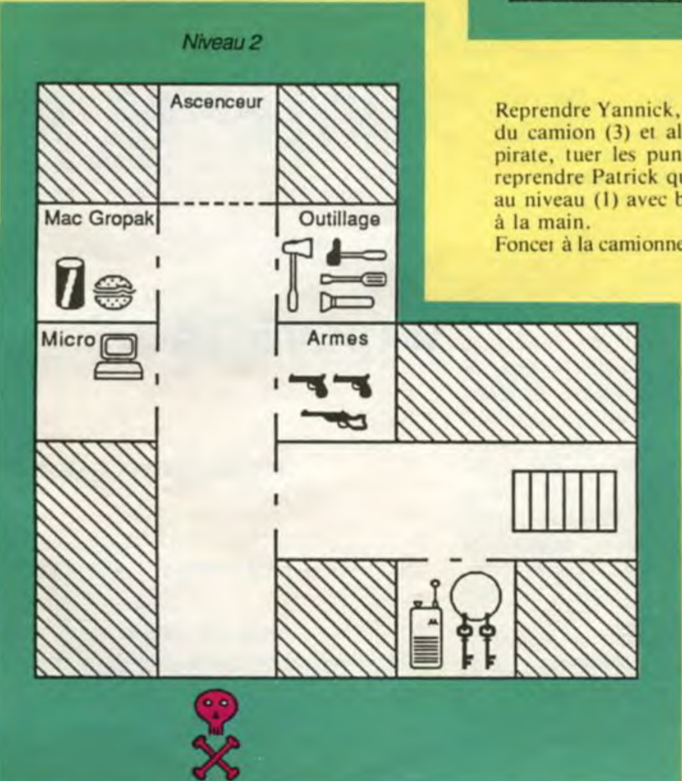




→ Vous avez bloqué toutes les entrées ! Yannick reste dans le camion → Fin de la première phase.

2) Prendre Patrick, prendre une arme et le talkie-walkie au deuxième niveau "abattre" tous les ZOMBIS du supermarché (+ sous-sols), aller chercher au troisième étage le bidon dans le couloir, prendre au premier le tuyau chez le fleuriste, se débarrasser de tous les objets dans l'ascenseur. Vous pouvez prendre ainsi 4 cadavres à la fois et aller les entreposer à la chambre froide des sous-sols.
Il faut ainsi nettoyer tout le supemarché (+sous-sols).
A la fin de cette opération, il devrait être (en ne se pressant pas) à peu près 18 heures.
→ Fin de la deuxième phase.

3) Prendre le talkie-walkie dans l'ascenseur, l'actionner, et, s'il y a un message, les Hells Angels rentrent en scène en déplaçant le camion (2), libérant ainsi l'entrée (leur camionnette se trouvant dans les parages).



Reprendre Yannick, arme en main, sortir du camion (3) et aller à la camionnette pirate, tuer les punks qui s'y trouvent, reprendre Patrick qui sort de l'ascenseur au niveau (1) avec bidon, tuyau et arme à la main.
Foncer à la camionnette sans répondre aux coups de feu des punks. Arrivé à la camionnette, placer le bidon sous le bouchon ouvert de la camionnette ; mettre en main le tuyau, activer l'icône, "utiliser" → le bidon est rempli.
Toujours avec Patrick, foncer à l'hélico, faire la même opération pour remplir le réservoir de l'hélico et refermer le réservoir. Faire monter les 3 personnages de l'hélico (Sylvie, Patrick et Alex). Ensuite, reprendre Yannick, foncer à l'hélico et le faire monter → fin de la troisième phase.

4) Prendre Alexandre, clés de l'hélico en main, activer l'icône "action" (comme dans le camion).
→ Vous avez gagné !

CONSEILS

Lors de la phase 2 (ramassage des cadavres), il n'est pas nécessaire d'utiliser la torche dans les sous-sols pour entreposer les cadavres.
A la sortie de l'ascenseur, il suffit d'aller trois fois à droite, déposer les corps et ensuite trois fois à gauche puis ascenseur → cela vous fera gagner beaucoup de temps.
N'oubliez pas de vous restaurer au niveau 1 ou 2 si cela est nécessaire.

GRAPHIC CITY

UBI SOFT
Utilitaire



Vous avez de bonnes idées et vous aimeriez créer un jeu, avec des scènes d'arcades, qui soit à la fois original et animé. La programmation ne vous fait pas peur, mais vous regrettez un peu de ne pas posséder un bon utilitaire pour vous aider dans votre tâche. Ne gémissez plus dans votre coin : GRAPHIC CITY existe ! Grâce à ce logiciel, vous allez pouvoir laisser libre cours à votre imagination : il vous secondera dans la création graphique et les animations. Capable de travailler dans les trois modes d'écran, il permet de créer et d'animer des sprites, vous savez, ces personnages ou objets colorés qui traversent votre écran sous la commande du joystick...

GRAPHIC CITY est un ensemble d'utilitaires très bien conçus, accessibles par le menu général et servis par des commandes simples. En quelques heures d'utilisation, vous en saurez assez pour parvenir à vos fins. Laissez-vous charmer par la démonstration, et vous aurez une idée des résultats que l'on peut en attendre.

Que peut faire GRAPHIC CITY ? Tout, ou presque, puisqu'il prend même en charge l'animation des lutins !

Votre travail commencera certainement par la phase d'édition pendant laquelle vous allez créer un ou plusieurs sprites. Plusieurs couleurs peuvent être utilisées, fonction du mode écran choisi. Le lutin, fortement agrandi, est représenté dans une fenêtre, ses formes et taille définitives apparaissant dans une autre, en fin de travail. L'espace utilisé par le lutin est optimisé, ce qui permet de réduire la taille mémoire occupée. Outre le "point par point", il est également possible de faire du "remplissage" avec la couleur sélectionnée. Les lutins créés sont regroupés dans des tables sur lesquelles on pourra intervenir par la suite.

Un utilitaire permet de définir le chemin qui sera suivi par un sprite sur l'écran. Un autre permet de "capturer" (attention, ils courent vite !) des lutins pour les déposer sur un écran : à vous les belles pages titre ! Tout l'interfaçage avec votre propre programme, quoi !

Les caractères peuvent être redéfinis afin de donner un meilleur "look" aux lignes de texte. Un listing peut être généré, avec des lignes "SYMBOL", ou directement à partir d'un fichier binaire.

GRAPHIC CITY est très puissant ; notre seul regret est envers la notice qui paraît un peu complexe, mais... on ne peut pas tout avoir !

GRAPHIC CITY existe en disquette et sur cassette (version simplifiée). Ce logiciel vraiment bien conçu devrait séduire tous ceux qui désirent créer des jeux ou des écrans animés. Une réalisation française unique en son genre !

MÈMORY FOOL

Pour ceux qui qui prennent le train en marche, rappelons que cette rubrique se propose de vous offrir chaque mois quelques casse-têtes que vous pourrez tenter de résoudre seul ou avec l'aide de votre AMSTRAD. Plutôt que de vous demander d'envoyer vos réponses à la rédaction ou de vous donner les réponses dans le prochain numéro, nous avons préféré vous les livrer immédiatement. Ça évitera à certains de se péter une durite cervicale.

PREMIER PROBLEME

Après une réunion de club, trois Amstradistes se retrouvent dans un troquet et commandent une bouteille de champagne à 250 balles. Au moment de payer, ils décident de partager les frais et donnent chacun un billet de cent balles à la bougresse qui les a servis. Celle-ci revient avec 5 pièces de 10 francs et se trouve embêtée pour leur rendre la monnaie. Finalement, ils reprennent 10 balles chacun et donnent 20 francs à la serveuse en guise de pourboire. Une fois nos trois lascars partis, elle fait ses comptes : chacun a payé 100 francs et à reçu 10 francs, ce qui fait 90 francs. Il étaient trois et ont donc payé 90 francs × 3, soit 270 francs plus les 20 francs de pourboire. Or, elle a bien eu 300 francs en main. Où sont passés les 10 balles qui manquent ?

DEUXIEME PROBLEME

Trouvez 4 nombres premiers consécutifs dont le total est égal à 220.

TROISIEME PROBLEME

Quel est le nombre de trois chiffres qui :
— est exactement divisible par 7 si on lui ajoute 7,
— est exactement divisible par 8 si on lui ajoute 8,
— est exactement divisible par 9 si on lui ajoute 9 ?

RÈPONSES

PREMIER PROBLEME

Il ne manque pas dix francs. La difficulté vient de la façon dont est posé le problème. En fait, nos amis ont payé 270 F. Or, la serveuse a reçu 20 francs et le patron du bar 250 francs pour sa bouteille. Le compte est bon.

DEUXIEME PROBLEME

47, 53, 59 et 61.

TROISIEME PROBLEME

504.

MERMAID MADNESS

ELECTRIC DREAMS
Arcade



Si vous avez assez de toute cette pluie qui ne cesse de tomber (remarquez bien que c'est l'époque !), prenez place devant votre cher AMSTRAD, et pour ne pas vous dépayser par rapport à votre environnement extérieur, je vous propose... de vous mouiller totalement !
Vous allez vivre une histoire de cœur inhabituelle, grâce à Myrtle et Gordon. Vous êtes agréablement installé sur le plancher des vaches, lorsque Gordon apparaît, parfaitement équipé pour le grand plongeon ; en une fraction de seconde, il a déjà disparu... Mais Myrtle, qui se trouvait par là, cherche un homme, un mari !
Aussi se précipite-t-elle à sa poursuite avec la ferme intention de le rattraper et de le ramener... Et, ô stupeur, notre chère Myrtle, bien en chair, il faut le reconnaître, se transforme en sirène au contact de l'eau !
Et vous voici transporté dans les "eaux calmes et profondes"... profondes peut-être, mais calmes, sûrement pas ! Myrtle ne doit absolument pas toucher aux habitants de toutes sortes évoluant dans cette immensité qu'est la mer, au risque de perdre toute son énergie. Mais il lui arrive parfois de trouver dans les bas fonds des bouteilles de reconstituant énergétique, qui lui permettent de reprendre espoir (en les buvant, grâce au bouton de tir). Ce n'est pas là la seule utilisation du bouton de tir : en effet, vous savez comme moi que les fonds marins seront bientôt aussi pollués que le reste ; alors Myrtle peut ramasser ou déposer les objets qu'elle trouve sur son chemin suivant l'utilisation qu'elle veut en faire...



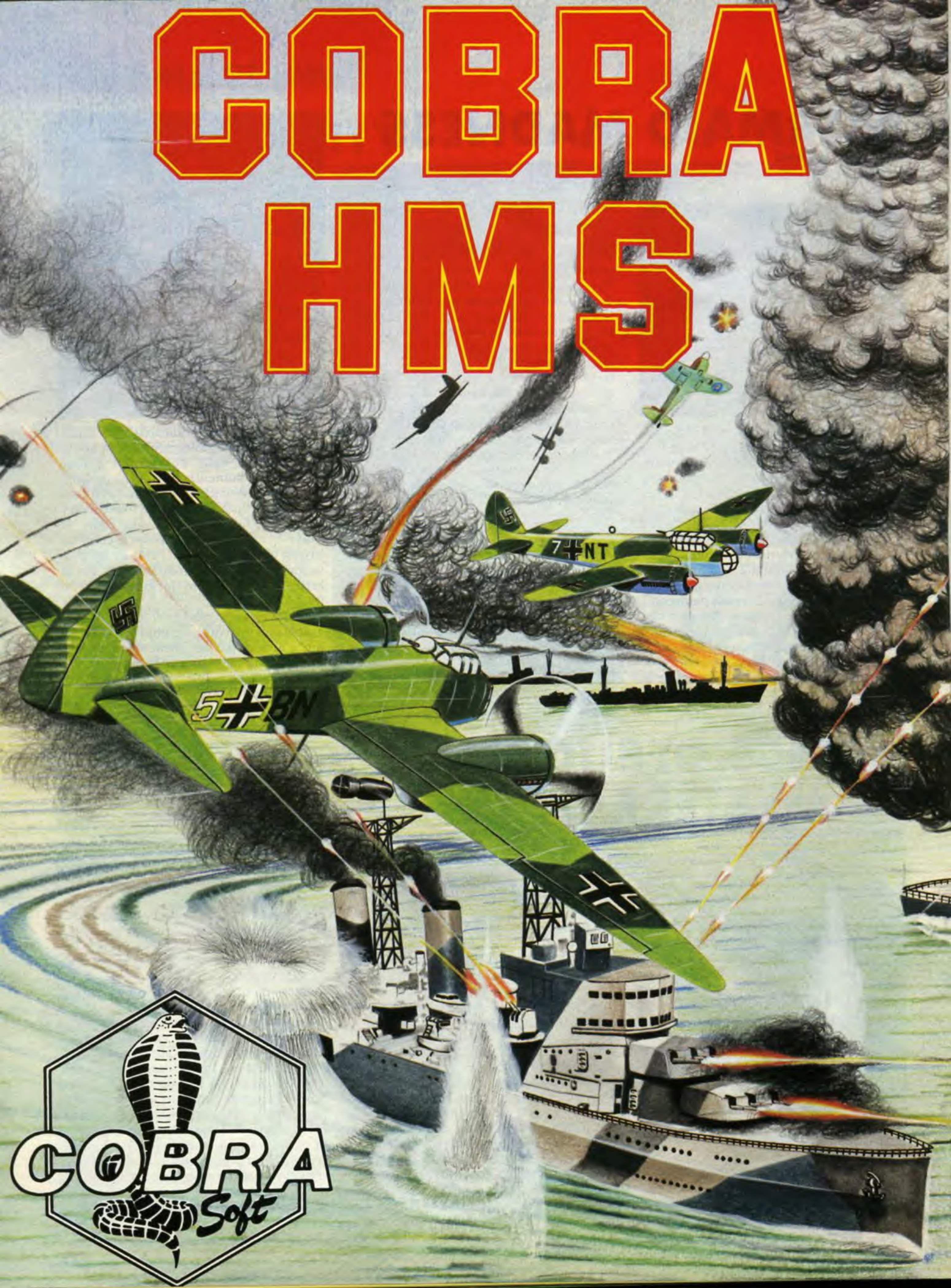
Enfin, il reste deux indicateurs à l'écran qui sont indispensables pour la longue vie de Myrtle et celle de Gordon ; tout d'abord, les bouteilles d'oxygène de Gordon dont le niveau baisse lentement. Il faut absolument que Myrtle le retrouve avant que l'aiguille indicatrice soit dans le rouge !... Ensuite, nous avons le cœur de Myrtle qui nous indique l'état de ses pulsations (attention à l'apoplexie !) et qui se brise lamentablement lorsqu'il est trop tard !
Vous pouvez vous procurer le jeu, dont le graphisme est correct ; pour les nerveux qui n'aiment pas les phénomènes répétitifs, il vaut mieux couper la musique. Un conseil tout de même : n'allez pas noyer vos économies pour cette aventure...



JAMES DEBUG DANS : LE MYSTÈRE DE L'ÎLE PERDUE

COKTEL VISION
Aventure

En ce début d'année 1989, l'équilibre mondial est en difficulté. Les grandes puissances se surveillent de plus en plus étroitement (encore faut-il que cela soit possible... !) et elles sont toutes intéressées par un centre informatique stratégique dans une île perdue du Pacifique.
Avril 1989... ce qui devait arriver est arrivé ; et maintenant, une petite île du Pacifique, l'île Raiwawae devient le centre d'intérêt, car lors de la destruction de l'île, un magnétophone s'est pulvérisé en six fragments ! Il faut absolument trouver quelqu'un qui soit capable de réunir tous les morceaux, car, alors, nous saurons qui est le coupable et ensuite... la vengeance sera terrible !
Une seule personne est capable de mener à bien cette mission : c'est, devinez... mais James Debug, bien sûr. Et c'est ainsi que debug (pardon, débute) cette aventure le 8 avril 1989.
En premier lieu, deux facteurs clés sont à prendre en compte : la force et le temps qui, l'un et l'autre, diminuent petit à petit. Et si l'un des deux est épuisé, c'est l'échec et la mort certaine de notre héros. Vous pouvez influer sur un des facteurs : la force, mais seulement dans une proportion limitée ; alors, n'y comptez pas trop...
James doit donc fouiller les souterrains, les ruines et même les fonds entourant l'île ; mais James, attention, tu n'es pas seul ! Contre toute attente, il y a UN survivant : il s'agit du mage Vapou qui, selon les actions de J. Debug, sera de nature à collaborer ou à se méfier. Durant ses recherches, James peut amasser des cœurs, pour symboliser la sympathie du mage, ou des statuettes, pour le côté magie. Grâce à ces deux éléments, il pourra influer sur l'environnement qui lui facilitera la suite de ses recherches.
Pendant ses déplacements, Debug pourra aussi récolter des munitions (il faut bien se défendre !) et de l'argent sous forme de diamants (chacun sait que l'argent est le nerf de la guerre et qu'il faut bien, à un moment ou un autre, soudoyer d'affreux personnages).
Vous avez maintenant toutes les armes traditionnelles (munitions et argent) pour accomplir cette mission, plus une qui n'est pas négligeable : l'arme magique ! Grâce à elle, à condition d'avoir réuni tous les bons ingrédients, vous verrez apparaître, par exemple, une corde bienvenue... vous évitant ainsi de rester dans une impasse.
Et maintenant, à vous de jouer ! Pas de précipitation prématurée sur ce jeu, mais vous avez assez de diversité pour être attiré par ce puzzle à reconstituer, avec des images et des couleurs relativement agréables.


COBRA
HMS
7 NT
5 BN
COBRA
Soft



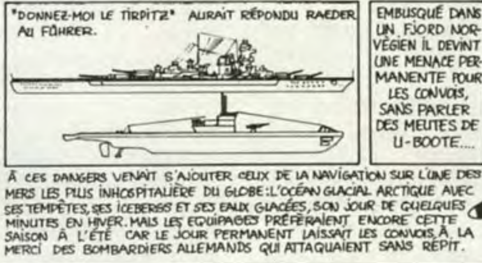






LES PREMIERS CONVOIS PASSÈRENT SANS ENCOMBRE. FIN 1941 L'U.R.S.S. AVAIT REÇU 750 CHARS, 800 CHASSEURS, 1400 CAMIONS ET 100.000 TONNES DE MARCHANDISES. A L'ENTRÉE DE L'HIVER, LA WEHRMACHT N'AVAIT PAS RÉUSSI A BRISER LA RÉSISTANCE SOVIÉTIQUE.



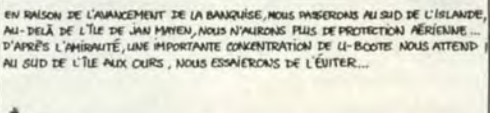




À CES DANGERS VENAIT S'AJOUTER CEUX DE LA NAVIGATION SUR L'UNE DES MERS LES PLUS INHOSPITALIÈRE DU GLOBE: L'OCÉAN GLACIAL ARCTIQUE AVEC SES TEMPÊTES, SES ICEBERGS ET SES EAUX GLACÉES, SON JOUR DE QUELQUES MINUTES EN HIVER. MAIS LES EQUIPAGES PRÉFÉRAIENT ENCORE CETTE SAISON À L'ÉTÉ CAR LE JOUR PERMANENT LAISSAIT LES CONVOIS À LA MERCI DES BOMBARDIERS ALLEMANDS QUI ATTAQUAIENT SANS RÉPIT.



MESSIEURS, LE CONVOI PQ 13 APPAREILLERA DEMAIN À L'AUBE, IL SERA COMPOSÉ DE 19 CARGOS. J'ASSURERAI LA DIRECTION DE L'ESCORTE DEPUIS LE HMS TRINIDAD: ELLE SE COMPOSE DE 4 DESTROYERS ET DE 3 CORVETTES. PAS DE PORTE-AVIONS!



















H.M.S. COBRA

Trois ans de travail ont été nécessaires à Bertrand BROCARD et Roland MORLA pour vous présenter ce logiciel exceptionnel.

Il retrace l'odyssée des convois de MOURMANSK pendant la seconde guerre mondiale.

- **Amiral vous élaborez la stratégie,**
- **Commandant, vous dirigez le croiseur et les escorteurs,**
- **Commodore, vous contrôlez le convoi marchand,**
- **Directeur de tir, vous défendez vos bâtiments.**

A votre disposition, radars, sonars, salle d'opération, armements pour le plus fantastique des combats navals.

UN JEU EN 5 DIMENSIONS

Vous devez affronter les périls navals, aériens et sous-marin mais vous serez également confrontés au temps qui passe et au temps qu'il fait (l'océan glacial est l'un des plus redoutables...).

UNE PRESENTATION EXCEPTIONNELLE

Présenté dans un magnifique coffret, "HMS COBRA" contient bien sûr le logiciel (cassette ou disquette) mais également une table d'opération (Plotter desk) de 30 X 40 cm, une carte stratégique, un rapporteur, une règle spéciale pour tracer les routes, un annuaire des flottes anglaises et allemandes pour les caractéristiques des navires, une notice explicative (Manuel de l'Amiral) et le livre de Jean-Jacques ANTIER : "Bataille pour Mourmansk" (270 pages illustrées).

A envoyer à
COBRA SOFT
B.P. 155
Chalon-sur-Saône
Cedex 71104

POUR L'INSTANT, JE SOUHAITE SEULEMENT RECEVOIR LA MINI-BD "HMS Cobra" ET LE CATALOGUE. ci-joint 2 TIMBRES A 2,20F.

CPC 16

BON DE COMMANDE version Amstrad

☐ **Cassette 290 Frs**
☐ **Disquette 350 Frs**

M^r ....
....
Code Postal .... **Ville** ....
Ci-joint mon règlement par chèque
(rajouter 30 Frs pour le port), soit ....

MGT

LORICIELS
Arcade/Aventure

L'appareil garé en bout de piste n'avait rien d'extraordinaire. Pourtant, parmi une masse d'autres, c'est celui là qu'il voulait. Le grincement de la porte, le toussotement du moteur ne pouvaient plus freiner son choix. Bien calé dans son siège, il analysa une par une les commandes. Facile, cela se conduit comme une voiture, pensa-t-il. Pourtant, cet engin ne possédait aucun point commun avec les modes de locomotion connus au vingtième siècle. Le MaGnetic Tank, ou MGT, était le prototype d'une lignée de grands vaisseaux, seul son coût avait contrarié ce qui devait être une brillante carrière. Pour tout dire, sa conception était plus que révolutionnaire. Finies, les roues, place au coussin d'air. La surface du sol n'influe plus sur les déplacements, l'engin devient alors aussi maniable qu'un hélicoptère. Mais, par voie de conséquence, il encaisse une forte inertie, difficilement contrôlable pour un pilote non-expérimenté. D'après les pilotes d'essais détachés par l'armée lors des premiers tests, l'engin ne nécessite pas d'entraînement particulier pour être maîtrisé, il suffit de rester attentif et prudent. Le pilote du MGT savait tout cela depuis longtemps, et ce n'est pas pour rien que les autorités l'avaient choisi, lui et pas un autre, pour accomplir cette périlleuse mission. Depuis le début du siècle (21[e]), la Mégabase nargue les forces terriennes. Aujourd'hui, il faut en finir, atteindre son cerveau et l'anéantir...

Après Sapiens, Maracaïbo, Bactron, voici venir le quatrième épisode de la saga des softs LORICIELS (pire que Dallas !). Cet élément ne dénature en rien ses prédécesseurs, la qualité reste constante, tant mieux ! Le graphisme est sympathique et les déplacements du vaisseau sont génialement réalisés. L'effet d'inertie est, au début du moins, on ne peut plus déroutant, mais avec un peu de pratique, on s'étonne parfois de la justesse de nos réflexes. Plusieurs solutions au jeu sont possibles, et cela renforce ainsi l'intérêt du jeu. Les dangers rencontrés sont multiples, mais en cherchant bien, on trouve toujours manière à les contourner. Le joystick est correctement exploité et on a vraiment la sensation de conduire le MGT d'un bout à l'autre de la mission. Pour une fois, l'originalité est récompensée. Où diable vont-ils chercher tout cela ? Vous pourrez, au cours de votre périple, rencontrer des blocs de glace et vivre ainsi les joies du patinage



artistique avec un trente-huit tonnes, il ne manque plus que Léon Zitrone et Lady Diana. Pourtant, n'ayant eu entre les mains qu'une pré-série, l'objectif et les moyens d'accomplir la misions sont relativement flous. Mais cela rajoute du piment à l'aventure !

TEMPEST

ELECTRIC DREAMS
Arcade





Vous en avez assez de cette vie "terre-à-terre", où il ne se passe jamais rien... Vous voulez bouger, mettre à l'épreuve vos réflexes et votre rapidité ; pas un instant d'hésitation à avoir... Je vous emmène pour un petit voyage dans l'espace interstellaire qui ne sera pas de tout repos.

Prêt pour la métamorphose ? Vous voilà transformé en sauveur de l'espace. Votre objectif : repousser tous les envahisseurs infiltrés dans les voies métalliques hyperspatiales qui permettent aux voyageurs de se rendre d'une étoile à une autre. Ces intrus ont la ferme intention de créer des courts-circuits dans les voies et alors..., et alors... un magnifique feu d'artifice, certes, mais aussi votre anéantissement total et non définitif puisque vous avez droit à trois erreurs.

Mission impossible ou balade ? Vous pourrez en juger lorsque je vous aurai présenté vos ennemis et vos armes.

Un tube est divisé en plusieurs files et a une forme géométrique qui change chaque fois que vous avez "nettoyé" le tube. Voici maintenant la liste de vos ennemis à abattre (attention, retenez bien votre souffle !) : les flippers, les fuseballs, les tankers, les spiraling fuseball, les spikes et les pulsars (maintenant, vous pouvez respirer). Un petit détail : aucune de ces "charmantes créatures" n'a le même principe de déplacement dans le tube.

Etudions maintenant vos possibilités de défense : une arme spéciale, le Zapper, qui tire des boulons de plasma très efficaces contre les envahisseurs. C'est tout ? Vous avez aussi le Super Zapper ou "nettoyage par le vide" qui a un petit inconvénient : il n'est disponible qu'une fois pour chaque tube. Mais, attention, toutes ces défenses matérielles n'auront aucun effet sans vos réflexes à vitesse éclair.

Avec Tempest, vous avez entre les mains un jeu très rapide, avec un graphisme très intéressant qui occupe tout l'écran. De plus, vous avez deux possibilités : d'abord, vous vous entraînez tout seul afin d'être le plus rapide et, ensuite, vous invitez votre meilleur copain pour faire un match de rapidité, grâce à votre dernière acquisition ; à ce moment-là, ménagez-le un petit peu si vous ne voulez pas avoir sur le dos un ennemi supplémentaire...



Jack the Nipper

Il est méchant. Il est rusé. Un vrai enfant terrible. Rien ne l'empêche. Jack the Nipper est une terreur qui sème la panique partout! Il fait les blagues que tout le monde aimerait faire! Alors, pourquoi pas prendre son rôle? Servez-vous de votre imagination pour faire tout ce que vous avez toujours voulu faire sans jamais oser (HYPOCRITE!!!). Sautez sur des objets, ramassez les pour les laisser tomber, improvisez avec votre lance-boulettes pour des effets spéciaux, et n'oubliez surtout pas de klaxonner pour faire peur au chat.

Avenger
(Way of the Tiger II)

Pour commencer c'était "The Way of the Tiger", un jeu classique des arts martiaux dans lequel vous avez du prouver votre force physique pour devenir un "Ninja". Maintenant, il faut faire la preuve de votre agilité intellectuelle dans cette seconde partie de la saga, "Avenger", le jeu d'arcade suprême. Yaemon, le Grand-Maî tre de la Flamme a assassiné votre père nourricier. Vous avez juré au Dieu Kwon de prendre vengeance de ce meurtre terrible et de retrouver les rouleau de parchemin sacrés. Le succès dépend entièrement de la rapidité de vos réactions, de votre courage et de vos forces intellectuelles – surtout dans le grand combat final. Ce n'est certainement pas un jeu pour les timorés – alors bonne chance!

Future Knight

Levez-vous, Sire Randolphe, et relevez le défi de la mort qui est arrivé à la belle Amélie. Elle a été saisie de SPEBOLT le Terrible. Vous venez de recevoir un signal de détresse interdimensional du vaisseau galactique S.S. Rustbucket – mettez alors votre complet d'attaque Omnibott Marque IV et allez à la poursuite de ceux qui l'ont fait prisonnière. Vous devez combattre l'ennemi sur les 20 niveaux terrifiants de la planète et pénétrer dans la forteresse de SPEBOLT. C'est là où se décidera le sort de votre Amélie – êtes vous assez agile et courageux pour vous battre en duel avec le terrible Henchodroid?

Trailblazer

Avez-vous le courage de vous propulser à vitesse éclair dans l'inconnu? Ce voyage vous poussera à la limite de vos réflexes, et c'est surtout pas un voyage de plaisir. Décalez-vous à gauche et à droite pour éviter les failles qui vous menacent partout, autour des carrés mystérieux, des carrés qui vous feront accélérer ou ralentir ou sauter – quelquefois avec des conséquences fatales. Faites bien attention au temps qui vous est imparti – plus vite que vous achevez votre tâche, plus vous gagnez.



Jack the Nipper
CBM 64/128, Amstrad, MSX, Spectrum,
CBM 64/128 & Amstrad (disc)

Future Knight
CBM 64/128, Amstrad, MSX, Spectrum, C16 plus 4, CBM64/128 & Amstrad (disc)



Avenger
Spectrum, C16 plus 4, CBM 64/128, Amstrad, MSX, CBM 64/128 & Amstrad (disc)

Trailblazer
CBM 64/128, Amstrad, MSX, Spectrum, C16 plus 4, CBM 64/128 & Amstrad (disc)



Zzap Sizzlers CBM 64/128
'Z'; Monty on the Run; Bounder; Starquake.



Crash Smashes
Monty on the Run; Sweevo's World; Bounder; Starquake.



Amtix Accolades Amstrad
Monty on the Run; Sweevo's World; Bounder; Starquake.



MSX Classics MSX
Grog's Revenge; Gunfight; Valkyr; Bounder.

Gremlin Graphics Software Ltd.,
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Tel: (0742) 753423

TOBROUK 1942

ERE INFORMATIQUE/PSS
Wargamme





Ce matin, je me suis levé tôt. Sur mon uniforme si sale qu'on ne distingue même plus les grades, je fixe ce superbe ceinturon. Sans doute un vestige d'une époque glorieuse où le faste faisait oublier l'inévitable : la guerre. Il s'en est passé des choses depuis la Pologne. Aujourd'hui, les panzers ont quitté la base et le froid pour le sable et la poussière. Bref, ils vont d'un paradis à l'autre. Depuis que les Italiens se sont engagés dans un conflit qui les dépasse, nous sommes en Afrique du Nord. Le vent, le calme, le désert, rien de ce paysage ne rappelle la guerre. Pourtant, le conflit est tellement violent que même les Fennecs sautent sur des mines. Depuis janvier 42, Rommel, le renard du désert, est passé à l'attaque. Mais plus l'Afrika Korps progresse, plus les colonnes de ravitaillement s'allongent et, peu à peu, la chance change de camp.

Notre objectif est Tobrouk, un port d'une importance vitale pour nos troupes. Sans lui, nos panzers resteront plantés dans le sable, faute de carburant. Il existe un étonnant champ de mines qui s'étend de Gazala à Bir-Hakeim. Pour vaincre, il faut passer à travers. Face à face, les deux camps se préparent patiemment au choc final. L'axe regroupe les forces allemandes et italiennes, tandis que celles des alliés sont essentiellement issues des troupes du Commonwealth. La lutte peut paraître inégale car les Allemands n'alignent que trois divisions dont deux de panzers. Les Italiens, malgré leur sept divisions (dont trois motorisées), ne sont pas de farouches combattants. Ils possèdent pourtant les chars les plus rapides du moment... en marche arrière (six vitesses mais qu'une marche avant !). Les quatorze brigades alliées feront sans doute preuve d'une meilleure mobilité.

Je regarde ce ciel vide. Au début du conflit, il y avait quelques oiseaux, mais depuis qu'on s'en est servi pour règler les canons de flak, ils se méfient. La trappe se referme au-dessus de moi. Le moteur ronronne, toussote, puis le panzer IV semble à nouveau être prêt à combattre. On distingue à peine les croix noires sur la caisse blindée du char, voilà sans doute pourquoi l'on parle si souvent des fameuses croix gommées !..

Ce Wargamme est le digne héritier d'une certaine tradition de qualité chez PSS/ERE Informatique. Décidemment les Anglais semblent imbattables dans cette (War) gamme de jeux. Comme sur ses prédécesseurs, l'atmosphère est superbement rendue. Un manuel épais (c'est rare) explique clairement toutes les phases du jeu. Différents modes sont disponibles : 1 ou 2 joueurs, avec ou sans arcade, couleur ou monochrome, 1 ou 2 ordinateurs, 1 ou 2 claques !.. Grâce à une liaison simple, deux joueurs peuvent combattre l'un contre l'autre tout en restant sur leur machine propre. Si vous êtes seul, vous devrez gérer les forces de l'axe. Quatre étapes se présentent alors à vous : le déplacement des unités, l'attaque, le ravitaillement des troupes et une phase de commandement. Vous pouvez également jouer en mode arcade après l'attaque si vous le désirez.

Vous choisissez votre combat et vous vous retrouverez aux commandes d'un char. Dans ce triste désert, vous devrez détruire tout ce qui passe à portée de votre canon ou mitrailleuse. Visez juste et économisez vos munitions. Les puristes éviteront plutôt les enfantillages qui, même s'ils sont fort bien réalisés, deviendront lassants et gênants lorsque la bataille fait rage. Pour vaincre, il vous faudra tenir compte de votre ravitaillement et des quelques renseignements sur l'adversaire que vous possédez. Mais, méfiez-vous, ils sont souvent inexacts. En effet, l'unique cinquième colonne en Afrique réside à Carthage (comprendront ceux qui pourront !).

L'ordinateur se révèle, au fil des tours, un adversaire redoutable. Alors, serez-vous le fils spirituel de Guderian et de Rommel ? Au fait, savez-vous pourquoi Rommel ne disait jamais à Hitler lorsqu'il avait pris un atoll ? Non ? Et bien, c'est simple, quand il y a atoll là Rommel nie !



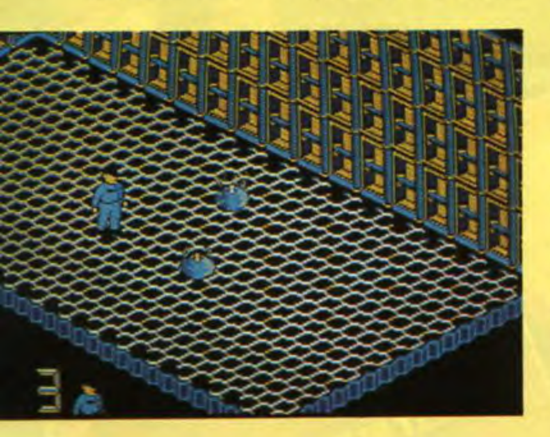


ocean
DIGITAL INTEGRATION
ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE
They sold a
MILLION
3
FIGHTER PILOT
HITSQUAD
A RASSEMBLE
4 TITRES
EXTRAORDINAIRES
DANS SON
NOUVEL
ALBUM
RAMBO
FIRST BLOOD PART II
GHOSTBUSTERS
KUNG-FU MASTER
THE OFFICIAL COIN OP GAME
AU PROGRAMME
UN JEU D'ART MARTIAL,
UN COMBAT DANS LA JUNGLE,
UN COMBAT AERIEN,
ET BIEN SUR
UNE CHASSE AUX
FANTOMES!!
DISPONIBLES DANS
UN FABULEUX
ALBUM POUR
AMSTRAD,
COMMODORE
ET
SPECTRUM.
ACTIVISION
CHEZ TOUS LES BONS
REVENDEURS DE LOGICIELS
The Hit SQUAD
LES MEILLEURS
PARMI LES MEILLEURS
The Hit SQUAD

NEXOR

DESIGN DESIGN
Arcade/Aventure

Si je vous dis que cela se passe dans le futur, qu'il y a une guerre, et que... Quoi, vous trouvez pas cela original ? Non, il faut bien l'avouer, mais... Ah, bon, pas la peine de raconter tout un roman, une explication succincte suffit ! Bon, c'est vous les patrons... Qui a dit "heureusement" ? Du coup, je ne sais plus où j'en étais. Ah, oui ! Donc, il y a une guerre entre les puissantes armées d'Androméda et les forces terriennes. Bien que la victoire finale semble encore indécise, les Terriens





remportent depuis peu une bonne partie des affrontements, et puis, manque de bol, une forteresse invincible bloque leur avance (damned !), une seule solution possible : utiliser l'arme secrète en construction sur NEXOR (tiens donc !). Remanque de chance : l'état major et les ingénieurs du complexe sont massacrés lors d'une attaque surprise. Seul le chef de la sécurité échappe par je ne sais quel miracle au massacre. Il doit à lui seul trouver les plans de l'arme secrète et, pourquoi pas, la construire.
Mais il sait également que sa propre survie passe par le MTB, un faisceau ionique qui seul lui permettra de rejoindre des vaisseaux terriens. Si vous n'avez rien compris, ce n'est pas trop grave, vous ne manquez pas grand chose ! Il vous suffira de vous reporter à la notice du logiciel quand vous l'achèterez.
Tout ceci ressemble fort à un remake de Crafton & Xunk. Le graphisme est soigné mais malheureusement, ceci ne peut cacher la ressemblance des différentes difficultés rencontrées avec celles existant sur d'autres logiciels comme Batman notamment. Alors, me direz-vous, c'est nul ! NON, car si tout ceci donne l'impression de n'être que du déjà vu, il n'en est pas moins superbement réalisé. Il y a plusieurs étages, remplis de dizaines de salles et de milliers de dangers ; les huit vies fournies ne seront pas superflues. L'animation est une réussite et les mouvements s'effectuent sans aucun problème, on s'habitue rapidement au contrôle du personnage qui est parfait et répond au quart de tour. Ce soft, en fait, n'a qu'un défaut notable : celui d'arriver après les autres, mais si vous avez aimé ses prédécesseurs, vous aimerez NEXOR.



ACTIVATOR

CASCADE GAME
Arcade/Aventure



La crise de l'énergie frappe désormais tout le monde. Le port spatial d'Antari (et non pas d'Atari) en fait la triste expérience. Activator, une brave soucoupe doit trouver sept barres de combustibles dispersées à travers un labyrinthe truffé de portes fermées et de dangers mortels. Fabriqué à des fins pacifiques, l'Activator ne possède aucun armement, heureusement des armes

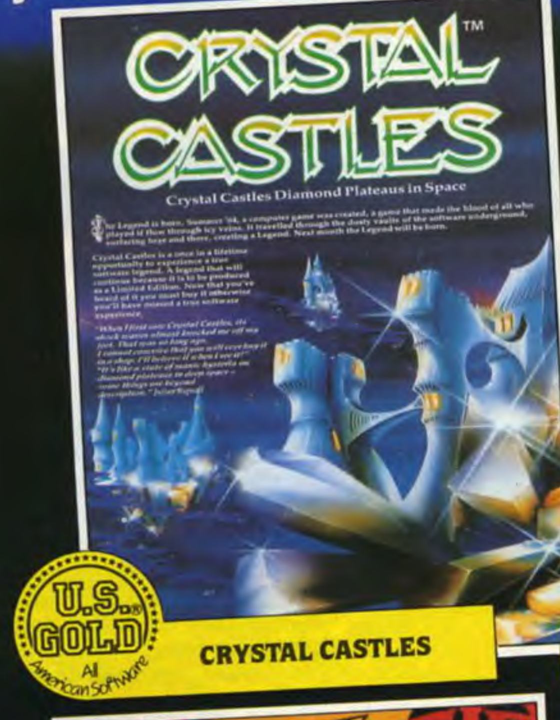


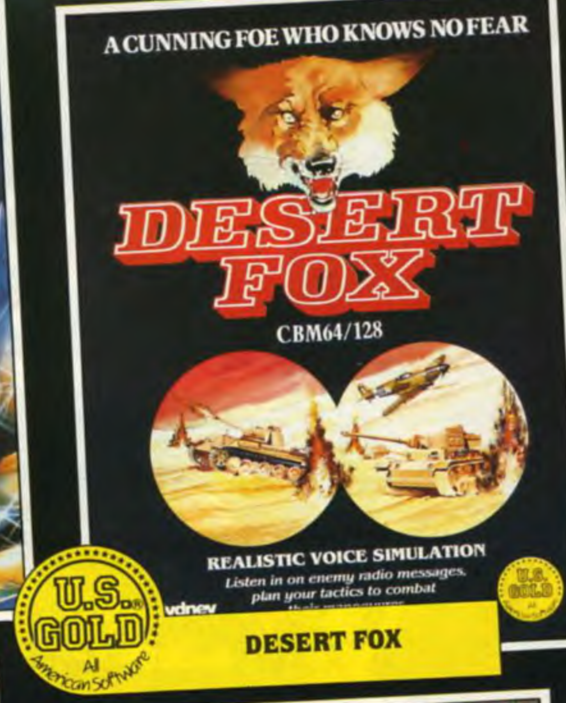
sont dispersées à travers les pièces, et la soucoupe pourra les utiliser. Les pièces sont truffées de dangers mortels : vaisseaux ennemis, monstres en tout genre, plantes exotiques, etc. Rien que du beau monde qui mènera la vie dure à quiconque tentera de défier leur univers si fermé et convoité.
Ce jeu n'a rien de génial, comparé aux autres productions que nous présentons dans AMSTAR. Mais son aspect sympathique et sa bonne réalisation lui permettent d'y être présent. C'est un Sorcery revu et recarrossé, le graphisme n'a rien d'extraordinaire et les effets sonores ne sont pas mieux gâtés. Pourtant, on se prend au jeu, et les parties sont plaisantes, elles plairont sûrement aux plus jeunes d'entre nous qui sont parfois un peu rebutés par des jeux trop complexes ou nécessitant un fastidieux entraînement. A la première partie, j'ai obtenu 60 000 points, cela me semble un peu exhaustif pour une première approche. Mais qu'importe si ce jeu ne vise qu'une clientèle jeune et encore un peu maladroite. Le joystick reste recommandé car si les différentes pièces sont larges, les contacts avec les monstres sont quasiment fatals. Ne croyez pas pour autant que ce jeu soit totalement dépourvu de stratégie, il vous faudra en établir une si vous voulez triompher. Vous verrez, elle est simple à trouver, le tout étant d'être ordonné...

Les dernières nouveautés de

U.S. GOLD

le premier éditeur de logiciels en Europe









U.S. Gold (France) S.A.R.L., Zac des Mousquettes, 06740 Châteauneuf-de-Grasse.
Téléphone: 9342 7144.

LE HIT DES LECTEURS

Afin de mieux connaître les logiciels "dans le vent", nous vous demandons d'établir le classement des dix meilleurs produits que vous possédez et appréciez (cinq utilitaires, cinq jeux) et de nous l'envoyer.

Place Utilitaires	Nom	Type	Progression
1	Lorigraph	DAO	→
2	Transmat	Transfert cassette/disquette	↗
3	Tasword	Traitement de texte	↘
4	Oddjob	Utilitaire disque	↗
5	Graphic City	Création/gestion des sprites	↗

Place Jeux	Nom	Type	Progression
1	Commando	Arcade	→
2	Winter Games	Simulation sportive	↗
3	Crafton & Xunk	Arcade/Aventure	→
4	Orphée	Aventure	↘
5	Sram	Aventure	↗

DIALOGUES

RESULTATS DU SONDAGE

Merci, n'en jetez plus ! Nous avons reçu une abondance de bulletins en réponse au sondage effectué dans notre numéro 1. Malgré les photos de Winter Games (promis, on ne recommencera plus), vous n'avez pas hésité à découper la page pour donner votre avis sur la revue.
A **92 %** vous êtes **pour.** Les contre préfèraient quelque chose de plus technique. Pas la peine, ça existe déjà... A quoi ça sert qu'on se décarcasse à vous faire aussi la revue "CPC" ? Là, c'est technique ! Non, AMSTAR, c'est surtout pour présenter toutes les dernières nouveautés et, à **66 %**, vous souhaitez voir **davantage de bancs d'essais** : message reçu, on augmente le nombre de pages !
Près de la moitié **(48 %)** des lecteurs d'AMSTRAD possède un **464** : normal, c'est le moins cher et, dans le domaine du jeu, on n'a pas besoin d'une mémoire d'éléphant !
Eh ! vous savez quoi ? Il y a seulement **4 % de filles** qui lisent AMSTAR... Alors, la micro-informatique, ça ne vous branche pas, les souris ?
L'**âge moyen** de nos lecteurs est de **16 ans.** A la rédaction, on va finir par passer pour des vieux !
AMSTAR, c'est "pages ouvertes" aux lecteurs ; alors, n'hésitez pas à participer : hit du logiciel, bidouilles, et... envoi de programmes. Attention, nous n'acceptons pas les listings : il faut envoyer les programmes sur cassette ou disquette. La publication d'un programme est rémunérée, sous forme de droits d'auteur : voilà qui peut rapporter gros !

LE COIN DES AS

Winter Games (Hot dog)	8,6	Nicolas CLOIREC
Winter Games (Bobsled)	26.94	Stéphane CLOIREC
Winter Games (Speek Skating)	0.32.1	Yanick BOURREE
Rambo	18/60	Laurent PAPOUIN
Saï Combat	68250	Kriss CHICOIX
Green Beret	138620	Stéphane FREREBEAU
Spinbizzy	8 % of screens 8 % of jewels 8 % of game	Eric VIEL

Doué ? C'est ce que vous croyez ! Ce n'est pas parce que vous avez atteint 251 317 points à votre Pac Man favori, que vous êtes le plus fort...
Envoyez-nous vos meilleurs scores, accompagnés d'une photo d'écran et en attestant que vous ne trichez pas : vous monterez peut-être sur la plus haute marche de notre podium. Une photo d'identité peut accompagner votre envoi avec le risque de la voir publiée dans la revue...

En attendant vos performances, la rédaction d'AMSTAR vous communique les siennes. Elles vous paraîtront sans doute ridicules, mais il faut bien lancer la rubrique... On attend vos exploits avec impatience ! N'oubliez pas, il faudra joindre une photo de votre score si vous voulez que celui-ci soit publié.

CONSEILS

L'AMSTRAD a suscité bien des enthousiasmes chez les éditeurs de logiciels, qu'ils soient français ou étrangers. Devant la prolifération de programmes sur AMSTRAD, il nous a semblé utile de faire paraître chaque mois une liste des jeux ou des utilitaires qui nous ont le plus séduits afin d'orienter votre choix sur l'achat éventuel d'un logiciel.

Nom du logiciel	Editeur	Prix cass.	Prix disq.
Tensions	Ere Informatique	150 F	190 F
Elite Version Gold	Firebird	170 F	260 F
Blue War	Free Game Blot	N.C.	N.C.
Tobrouk	PSS/ERE Informat.	120 F	180 F
L'affaire Sydney	Infogramme	N.C.	150 F
Le Pacte	Loriciels	N.C.	220 F

le coin du livre

STAMP DIFFUSION

JE DÉBUTE EN BASIC AMSTRAD
C. Delannoy. 152 pages.
Réf. E1 .... **91 F**
Ce livre est écrit dans un langage très simple. La démarche est progressive, chaque notion est présentée sur un exemple simple accompagnée de nombreux exercices. L'auteur nous familiarise avec les erreurs possibles.

PROGRAMMATION SUR AMSTRAD PCW 8256/8512. Basic et fichiers.
P. Bihan. 184 pages.
Réf. E2 .... **149 F**
Cet ouvrage est écrit selon une progression éprouvée en cours.
Il est destiné à intéresser le débutant puisque conçu dans un souci didactique, en supposant la programmation inconnue, et en même temps susceptible d'intéresser le programmeur confirmé avec l'important chapitre réservé aux fichiers. En effet, le langage Basic de l'AMSTRAD PCW 8256/8512 utilise JETSAM.
Le livre est divisé en neuf chapitres qui se terminent tous par une série d'exercices dont la solution est toujours commentée et expliquée.

MULTIPLAN SUR AMSTRAD
C. Delannoy. 280 pages.
Réf E3 .... **195 F**
Ce livre a été écrit pour vous ! Il va vous permettre de "piloter" parfaitement ce logiciel et vous donner ainsi les moyens de réaliser facilement et en toute sécurité des tableaux "sur mesure".
Chaque notion vous est présentée sur un exemple simple. Vous êtes ensuite guidé pas à pas dans une expérimentation qui vous en fait explorer les multiples facettes.
La plupart des chapitres sont suivis d'un récapitulatif de "ce que vous devez savoir"; vous êtes ainsi en mesure de contrôler votre progression.

PROGRAMMES DE PHYSIQUE SUR AMSTRAD
P. Beaufils, M. Lamarche. Y. Muggianu. 192 pages.
Réf. E4 .... **150 F**
Les auteurs, professeurs de lycée, ont voulu libérer des longs calculs et des formules "bombardées" afin de vous permettre une nouvelle approche de la physique.
Vous trouverez dans ce livre 28 programmes correspondant à l'enseignement de la physique en classes de terminale des lycées. Ils traitent de la mécanique, de l'électricité, de la thermodynamique, de l'optique et de la chimie.

PROGRAMMES DE MATHÉMATIQUES SUR AMSTRAD
P. Beaufils, M. Lamarche, Y. Muggianu. 192 pages.
Réf. E5 .... **150 F**
Voici des programmes de mathématiques écrits en BASIC du niveau d'une classe de terminale de lycée. Accompagnés de leurs commentaires, ils transforment l'ordinateur en un outil pédagogique de valeur et un instrument de calcul puissant pour résoudre bien des problèmes.
En second plan, les auteurs ont voulu montrer que les mathématiques ne sont pas mortes avec l'usage de l'ordinateur, bien au contraire : l'écriture d'un programme comme la critique des résultats nécessite des connaissances solides et variées.

CALCUL NUMÉRIQUE SUR AMSTRAD
M. Rousselet. 168 pages.
Réf. E6 .... **150 F**
Les règles à calcul, les tables de racines carrées ou de logarithmes ont fait leur temps.
Cet ouvrage met à la portée de tous de nombreux outils de calcul. Les principaux domaines du calcul numérique sont abordés : résolution des équations et des systèmes, intégrations, statistiques et probabilités, calculs différenciels, etc...

FAITES VOS JEUX AVEC AMSTRAD
C. Delannoy. 200 pages.
Réf. E7 .... **110 F**
Ce livre vous propose un éventail de jeux exploitant pleinement les possibilités graphiques et sonores des AMSTRAD CPC 464, CPC 664 et CPC 6128.
Son rôle ne se limite cependant pas à celui d'un simple recueil de programmes. Tout d'abord, il vous offre la possibilité d'adapter chacun d'entre eux en fonction de vos goûts et de vos désirs, et cela sans même que vous ayez besoin de connaître le Basic. C'est dans ce but que chaque jeu est accompagné de nombreuses suggestions de personnalisation qui vous sont expliquées dans le moindre détail.

PREMIERS PROGRAMMES
Rodnay Zaks. 248 pages.
Réf. 51 .... **108 F**
Comportant de nombreux diagrammes et illustrations en couleur, ce livre vous enseigne les bases de la programmation en BASIC sur Amstrad. Aucune expérience préalable de la programmation n'est nécessaire.

AMSTRAD 56 PROGRAMMES
S.R. Trost. 160 pages
Réf. 52 .... **78 F**
Ce livre vous propose 56 programmes prêts à l'emploi dans de nombreux domaines d'application personnels et professionnels : finances personnelles, gestion, immobilier, analyse de données, éducation.

TECHNIQUES DE PROGRAMMATION ET JEUX EN ASSEMBLEUR
G. Fagot-Barraly. 176 pages.
Réf. 53 .... **98 F**
Cet ouvrage contient des programmes de jeux écrits pour les ordinateurs Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Chaque programme est accompagné d'une analyse pédagogique de la structure des phases essentielles et de tableaux résumant la fonction et les valeurs possibles des principales variables.

GUIDE DU GRAPHISME
J. Winford. 208 pages.
Réf. 54 .... **108 F**
Cet ouvrage présente toutes les techniques indispensables pour vous permettre de réaliser de façon simple et rapide des programmes graphiques (gestion des couleurs, utilisation des différents modes vidéo, tracé de courbes, réalisation de graphiques animés).

GRAPHISME EN 3 DIMENSIONS
T. Lachand-Robert. 240 pages.
Réf. 55 .... **148 F**
Vous pourrez, grâce à ce livre, représenter des polyèdres, des surfaces, voire des objets plus complexes en trois dimensions sur l'écran de votre ordinateur. Les faire pivoter pour les observer sur tous les angles... etc.

JEUX D'ACTION
P. Monsaut. 96 pages.
Réf. 57 .... **49 F**
18 jeux d'action en BASIC pour votre Amstrad : tank, trace, D.C.A., blitz, squash, alphabet, numérix, atterrissage, etc.

PROGRAMMER EN dBASE III ET III PLUS
Par René Cohen. 288 pages.
Réf. P4 .... **185 F**
L'auteur s'adresse aux débutants complets qui vont bâtir une application complète de gestion de fichiers clients, de stocks ou de facturation. Tous les programmes dBASE sont largement commentés pour vous permettre de les modifier ou de les adapter à

dBASE ET SES FICHIERS - III ET III PLUS
par Jacques Boisgontier. 240 pages.
Réf. P1 .... **185 F**
Toutes les commandes et les fonctions de dBASE III sont décrites et illustrées dans ce livre par un exemple concret.

I.A. SUR AMSTRAD CPC : LANGAGE ET FORMES
Par Thierry et Eric Lévy-Abégnoli. 176 pages.
Réf. .... **195 F**
Ce livre concerne deux notions bien précises de l'Intelligence Artificielle : le langage naturel et la reconnaissance de formes.
Le langage naturel : le programmeur fait en sorte que l'ordinateur comprenne notre langage, et qu'il parle à son tour en langage naturel.
La reconnaissance de formes : l'ordinateur reconnaît une forme par rapport à une autre (un carré par rapport à un ballon) et fait des comparaisons entre les formes qui lui sont présentées.

GESTION SUR AMSTRAD PCW
Par Jean-Michel Jego et Alain Gargadennec. 240 pages.
Réf. P2 .... **175 F**
Ce livre permet de découvrir progressivement les trois logiciels complémentaires les plus utilisés sur Amstrad PCW et CPC 6128 : LocoScript (traitement de texte), dBASE II (base de donnée) et Multiplan (tableur), grâce aux modèles et tableaux proposés dans ce livre.



BON DE COMMANDE
A renvoyez avec votre règlement à **STAMP DIFFUSION**, 27, Bd de la Fraternité - 44100 NANTES.

Frais de port en sus : 25 F
(gratuit pour toute commande supérieure à 300 F)

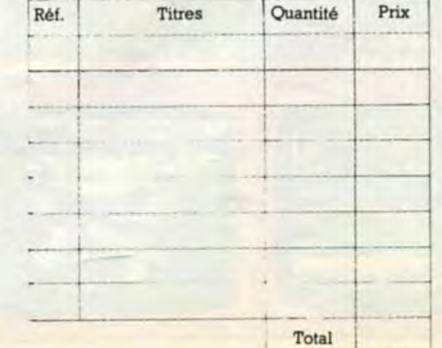
Ci-joint mon règlement par chèque ou mandat.
Nom .... Prénom ....

Adresse ....

.... Tél. ....

Signature.

Veuillez m'envoyer les ouvrages dont j'indique les titres ci-dessous.



Réf.	Titres	Quantité	Prix
		Total	



L'ARMURE SACREE D'
ANTIRIAD
Photos réelles de l'écran prises de la version Commodore
BANDE DESSINEE de 16 pages inclus
LES VETERANS SE PREPARAIENT EN SECRET A ABATTRE LES OPPRESSEURS.
A MESURE QUE LES JEUNES GUERRIERS GRANDIRENT...
TAL! TU AS ETE CHOISI POUR ETRE CELUI QUI SAUVERA NOTRE RACE.
L'UN D'EUX SE DISTINGUA COMME CHAMPION... SON NOM...
TAL!
PALACE software
Zac de Mousquette
06740 Châteauneuf de Grasse
Tel: 93 42 7144

CHICHE ON PROGRAMME ?

Michel ARCHAMBAULT

Le mois dernier, nous vous avons familiarisé avec PRINT, CLS, REM, INPUT, GOTO, IF, THEN, ainsi qu'avec les différences entre le ";" et le ":", les variables "chaînes" (avec $) à ne pas confondre avec les variables numériques, en plus de quelques considérations générales sur le clavier. C'était pour la première prise de contact avec la programmation sur micro-ordinateur.
Aujourd'hui, nous allons poursuivre par des choses un peu plus spectaculaires, mais avant cela, rabâchons ces quelques conseils :

- Respectez scrupuleusement l'écriture de nos listings, surtout en ce qui concerne les signes de ponctuation (: ; " . ,) qui ont un sens précis en Basic, ainsi que les "blancs" (ou espaces) entre certains mots.
- Appuyez une fois sur la touche CAPS LOCK afin d'écrire en majuscules.
- Ne confondez pas le chiffre zéro (barré) avec la lettre O, le chiffre 1 avec la lettre I.
- Tapez la touche ENTER après avoir tapé le dernier caractère de chaque ligne Basic (chaque ligne porte un numéro), surtout pas avant...
- Avant de lancer par RUN, tapez CLS:LIST (et ENTER) afin de vérifier votre travail.
- Pour corriger une ligne, vous pouvez la réécrire entièrement ou la corriger en la "repassant" avec la touche COPY (jusqu'à la fin !) et ENTER, ou l'appeler par son numéro, par exemple EDIT 90 (n'oubliez pas le blanc après EDIT). Pour effacer un caractère, amenez-y le curseur puis touche CLR.
- Pour supprimer une ligne, tapez seulement son numéro et ENTER.
- Pour arrêter un programme qui "tourne en rond", pressez deux fois la touche ESC.
- Pour sauvegarder votre œuvre, il faut lui trouver un nom, huit caractères maxi, sans espaces ni ponctuation ; exemple SAVE "ESSAI3".
- Pour recharger ce programme, deux méthodes au choix : LOAD "ESSAI3", qui le remet simplement en mémoire ; il attend alors un RUN (et ENTER) pour démarrer. Ou bien le radical RUN"ESSAI3" qui va effectuer un LOAD et un RUN dans la foulée.

LES BOUCLES FOR NEXT

FOR signifie "depuis" et NEXT, c'est "prochain, suivant". TO (prononcez TOU), c'est "jusqu'à". Essayez le programme Boucle-1.

```
10 'BOUCLE-1
20 CLS
30 FOR N=0 TO 10
40 PRINT N
50 NEXT N
60 PRINT "TERMINE AVEC N=";N
```

Les nombres 1 à 10 s'affichent les uns sous les autres, puis c'est le message "TERMINE AVEC N = 11". Eh oui ! Quand la boucle FOR NEXT est terminée, la valeur de comptage, ici N, prend toujours un de plus. C'est un petit détail dont il faut se souvenir afin de ne pas tomber dans certains pièges classiques en Basic.
Réécrivez la ligne 30
30 FOR N = 40 TO 60 STEP 2
STEP 2 veut dire "au pas de deux"
On obtient la suite 40, 42, 44,..., 58 et 60, et enfin "TERMINE AVEC N = 62". C'est-à-dire la limite plus le STEP.
Quand on ne précise pas le STEP, le Basic considère STEP 1.
On trafique encore la ligne 30.
30 FOR N = 25 TO 31 STEP 0.5
C'est la suite 25 25.5 26 26.5...
Au lieu de STEP 0.5, on peut aussi écrire STEP.5
Essayez avec STEP.35
Vous constaterez que la valeur 31 ne peut être obtenue, alors la boucle s'arrête à la valeur 30.95, avec le message "TERMINE AVEC N = 31.3" : C'est 30.95 + le STEP.
Un STEP peut être négatif : Essayez :
30 FOR N = 10 TO 0 STEP – 1
Grâce à ces petits exercices, vous savez tout sur les boucles FOR NEXT ; elles sont très utilisées en programmation.

LES BOUCLES "IMBRIQUEES"

On peut mettre une boucle FOR NEXT au sein d'une autre. Essayez le programme Boucle-2.

```
10 'BOUCLE-2
20 CLS
30 FOR N=1 TO 5
40 FOR K=1 TO 10
50 PRINT N*K;
60 NEXT K
70 PRINT
80 NEXT N
90 PRINT:PRINT "FINAL : N=";N;"ET K=";K
```

Il suffit de changer le nom des variables de comptage (N et K). Expliquons :
Ligne 30 : On va faire cinq fois quelque chose (N).
Ligne 40 : A chacune de ces fois (N), on va faire 10 fois autre chose (K).
Ligne 50 : N'oubliez pas le point-virgule en bout de ligne. On affiche les produits N × K pour une même valeur de N sur une même ligne.
Ligne 70 : quand la série K de 1 à 10 est terminée, saut à la ligne.
Ligne 80 : ligne N suivante.
Quelques petites remarques :

- Vous remarquez que le programme attend que la boucle en cours soit terminée avant de passer à la ligne suivante.
- Effet du ; de la ligne 50 : les nombres à l'écran semblent espacés par deux blancs. En effet, quand l'AMSTRAD affiche un nombre, il ajoute un blanc à droite, plus un autre à gauche ("devant") si ce nombre n'est pas négatif. Ce blanc serait remplacé par - pour un nombre négatif. La preuve, essayez :
50 PRINT – N*K
- Il est en fait *inutile* d'indiquer le nom de la variable après un NEXT ! Le Basic sait lequel il faut qu'il prenne. En ligne 60 et 80, mettez simplement NEXT, tout seul. Vous verrez que cela marche aussi bien ; c'est même un peu plus rapide.
- On peut imbriquer bien plus de deux boucles FOR NEXT : le premier NEXT du listing s'applique au dernier des FOR ; le deuxième NEXT à l'avant-dernier FOR, et ainsi de suite.

```
FOR I = ...
.....
  FOR J = ...
.....
  NEXT J
.....
NEXT I
```

Lorsqu'il n'y a pas de lignes Basic entre les divers NEXT d'une imbrication, il est fréquent que l'on les mette tous sur une même ligne. Exemple :
1320 NEXT:NEXT:NEXT

LES BOUCLES D'ATTENTE

Elles servent à faire des *pauses* dans le déroulement d'un programme. On fait compter l'ordinateur sans rien lui demander d'autre. Il met environ une seconde pour compter de un à mille.
Dans le petit programme Boucle-3, on le fait compter jusqu'à dix mille, puis il affiche "FIN", pendant une seconde (ligne 60), effacement et LIST. Nous avons choisi le nom P comme variable de comptage, car c'est l'initiale de "pause".

```
10 'BOUCLE-3
20 CLS
30 PRINT "DIX SECONDES D'ATTENTE ..."
40 FOR P=1 TO 10000:NEXT
50 PRINT:PRINT "FIN"
60 FOR P=1 TO 1000:NEXT
70 CLS:LIST
```

Si vous avez encore le programme Boucle-2, ajoutez la "ligne de ralentissement" 55.
55 FOR P=1 TO 200:NEXT
puis une autre en 75
75 FOR P=1 TO 2000:NEXT

LA DECOUPE DES CHAINES

Assez de nombres, on parle de mots (ou "chaînes"). On va découper un mot quelconque A$ en partant de la gauche, de la droite, ou en plein cœur. Trois nouvelles fonctions Basic :
LEN(A$) : (prononcez "LAINE de A Dollar») = longueur
LEFT$(A$,3) : (Left dollar de A$ virgule 3») = les trois caractères de A$ en partant de la gauche.
RIGHT$(A$,2) : Raille-te dollar de... ») = les deux caractères de droite.
MID$(A$,3,8) : 8 caractères à partir du troisième caractère.
Tapez ce très court programme intitulé "Coupemot", je vous laisse la surprise.

```
10 ' COUPEMOT
20 CLS
30 A$="MICRO-ORDINATEUR"
40 PRINT LEN(A$):PRINT
50 FOR N=1 TO LEN(A$)
60 PRINT LEFT$(A$,N);" *** ";RIGHT$(A$,N
):NEXT
70 PRINT:PRINT MID$(A$,3,8)
80 MID$(A$,3,9)="NABLE AVI"
90 PRINT:PRINT A$:PRINT
```

MID$ est plus "puissant" que LEFT$ et RIGHT$, car il peut *modifier* le mot de départ A$, ainsi que le montre la ligne 80. LEFT$ et RIGHT$ ne peuvent modifier un mot, aussi, si on veut modifier, on utilisera MID$. Essayez :
80 MID$(A$,1,5) = "SUPER"
"Etire" est un autre (très court) programme qui va étirer un mot en intercalant un blanc entre chaque caractère :

```
10 'ETIRE
20 CLS
30 A$="MICRO-ORDINATEUR"
40 FOR C=1 TO LEN(A$)
50 PRINT MID$(A$,C,1);" ";
60 NEXT:PRINT
```

Vous commencez à deviner tous les charcutages que l'on peut faire avec MID$... Autre exemple, remplacer tous les I par Y ! Modifiez le programme "Etire" par :
50 IF MID$(A$,C,1) = "I" THEN MID$ (A$,C,1) = "Y"
60 NEXT:PRINT A$
Vous voyez qu'il est fort facile d'examiner une chaîne caractère par caractère, et de là toutes les fantaisies sont possibles, comme, par exemple, changer de couleur à chaque lettre en modifiant les lignes 45, 50 et 60.

```
45 P=P+1:IF P=4 THEN P=1
50 PEN P:PRINT MID$(A$,C,1);
60 NEXT:PRINT:PEN 1
```

Mais là, je déborde un peu sur mon sujet du mois prochain, où nous apprendrons à jongler avec le couleurs et à faire de belles pages d'écran.

DES LIVRES POUR BIEN DEBUTER

L'AMSTRAD est un ordinateur qui a inspiré beaucoup d'auteurs... et beaucoup d'éditeurs. Aussi, la bibliographie d'ouvrages consacrés à ces ordinateurs est-elle des plus vastes. Parmi les différents titres qui nous sont proposés, il faut faire un choix, fonction de plusieurs critères :
— le sujet abordé,
— le niveau du lecteur,
— la qualité et l'intérêt de l'ouvrage.

A PROPOS DU BASIC

« Mieux programmer sur AMSTRAD» de Michel ARCHAMBAULT chez SORACOM. Comment accéder au rang de Programmeur (avec un P majuscule). L'auteur explique comment ne pas tomber dans les pièges classiques : écriture sans organigramme, etc. A lire pour progresser. Prix : 85 F.

«Basic Plus, 80 routines» de Michel MARTIN chez PSI. L'auteur donne la recette pour simuler des fonctions n'existant pas sur l'AMSTRAD, y compris dans les domaines sonore et graphique. Prix : 100 F.



«Programmes utilitaires pour AMSTRAD» de Michel ARCHAMBAULT chez SORACOM. Du hardcopy à la gestion de fichier, en passant par le tracé d'histogrammes et de camemberts. Des utilitaires à construire sur mesure. Prix : 85 F.

PERFECTIONNEMENT ET UTILITAIRES



«L'utilisation de l'AMSTRAD CPC 464» de Ian SINCLAIR chez HACHETTE. Traduit de l'anglais, ce livre de 250 pages reprend et explique tour à tour les instructions du Basic de l'AMSTRAD. Prix : 125 F.

«AMSTRAD, premiers programmes» de Rodnay ZAKS chez SYBEX. Le livre du débutant, qui pourra être mis entre les mains les plus expertes. Explique très simplement les principes de base de l'informatique et propose quelques exercices. Par contre, ce livre, au demeurant fort bien fait, ne traite absolument pas des particularités de l'AMSTRAD. Prix : 98 F.

«La découverte de l'AMSTRAD» de Daniel-Jean DAVID chez PSI. Complète le manuel utilisateur et propose quelques programmes permettant en application diverses instructions, notamment au niveau du graphisme. Un bon point : les exercices proposés sont corrigés en fin d'ouvrage. Prix : 115 F.

«Le Basic au bout des doigts CPC 464» de KAMPOW chez MICRO APPLICATION. Développe quelques explications sur les instructions les plus importantes du Basic. Là encore, des exemples de programmes sont proposés. Prix : 149 F.

«Basic AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128, Méthodes Pratiques» de BOISGONTIER et CESARD chez PSI. Un livre qui complète le manuel utilisateur et qui tient compte des spécificités du Basic de l'AMSTRAD. Beaucoup d'exemples dans tous les domaines. Prix : 150 F.

SYSTEME

Là, il est conseillé de se procurer le «Manuel du Firmware» d'AMSOFT (soft 158 et 158a). Cet ouvrage, en langue anglaise, est vraiment le plus complet sur le sujet. Sinon, il existe deux ouvrages chez MICRO APPLICATION :
— La Bible du Programmeur (249 F)
— Le Livre du Lecteur de Disquettes (149 F).
Ces deux livres détaillent le contenu des ROM système et sont indispensables à qui veut programmer en assembleur.

Z80

Le livre le plus complet sur le sujet est :
«Programmation du Z80» de Rodnay ZAKS chez SYBEX. Véritable «Bible» du Z80, cet ouvrage décrit à la fois le jeu d'instructions et les modes de programmation du microprocesseur. Indispensable pour maîtriser toutes les subtilités du Z80 (198 F).



DOSSIER LEGEND

CINÉMA :

LE DERNIER LANVIN

VIDÉO :

ON NE MEURT QUE DEUX FOIS

INTERVIEW :

GUY MARCHAND

ALIENS

CANAL+

M3392-3-15 FF

MENSUEL - Numéro 3 - Oct./Nov. 1986



MICROÏDS
500cc
GRAND PRIX
Jarama, Hockenheim, Silverstone, Spa... Affrontez les meilleurs pilotes de 500 sur les 12 circuits du championnat du monde de vitesse. Six motos au départ dont quatre ou cinq sont pilotées de main de maître par l'ordinateur selon que vous jouiez seul ou à deux. Deux écrans de contrôle permettent à chaque pilote de visualiser sa moto. Ce premier double simulateur de course de moto vous mènera-t-il jusqu'au titre de champion du monde ?... 1 ou 2 joueurs. Clavier ou joystick. Mode entrainement ou compétition.
THOMSON
AMSTRAD
ATARI 520
C. 64
compatible IBM
Joss Jerrald veut quitter la vallée et cherche son successeur à la tête du double J ranch. Mais pour cela, le futur maître du "JJ" devra sortir victorieux de sept épreuves lors d'un fantastique rodéo. Si vous voulez être celui-là alors... courage ! Sous un soleil écrasant, il faudra affronter des étalons sauvages, des taureaux furieux, redoubler d'habileté au lasso et au colt... Tous les cowboys massés autour du corral vous acclament... A vous d'être ... peut-être... l'heureux élu.
THOMSON
AMSTRAD
ATARI 520
Si vous avez écrit des programmes et que vous désirez être édité... écrivez-nous !!
RODEO
Présent à AMSTRAD EXPO du 21 au 24 novembre Grande Halle de la Villette
Retournez le bon ci-dessous à :
MICROÏDS
81, rue de la Procession - 92500 Rueil Malmaison
Tél. : 47 52 00 18 - Télex : 631 748 F
AMS 11/86
DEMANDE DE DOCUMENTATION
NOM ....
ADRESSE ....
....
VILLE .... C.P. ....
- Joindre 2 timbres à 2,20 F pour frais d'expédition